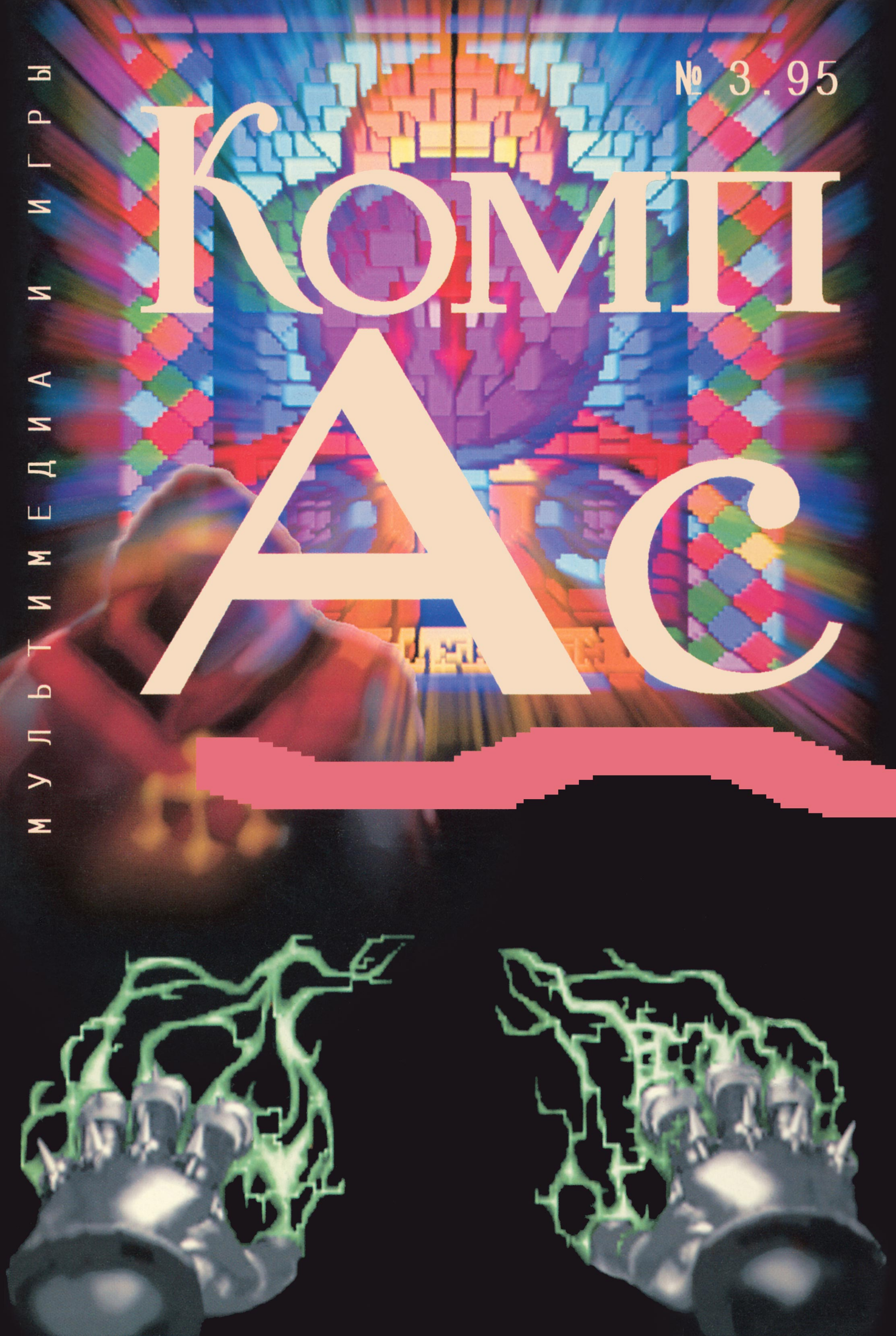
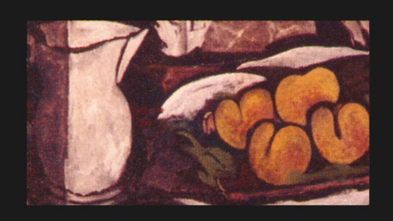
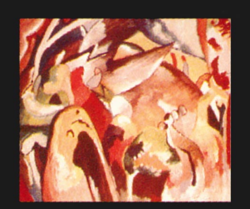

№ 3.95
Комп
Ас
МУЛЬТИМЕДИА И ИГРЫ



Новейшие игры от «Accolade», «American Laser Games», «Doka», «Electronic Arts», «id Software», «Interplay», «Lucas Art», «Microprose», «Nova Logic», «Ocean», «Sierra On-Line», а также других зарубежных и российских фирм.



Вся гамма продукции пионера в производстве звуковых плат — «Creative Technology Ltd.», включая популярные мультимедийные наборы «Game Blaster CD16», «Discovery CD16», «Edutainment CD16» и «Multimedia Office».



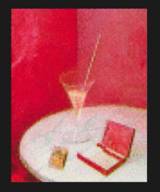
Все ведущие компьютерные журналы России и богатый выбор литературы на компьютерную тематику.

Уникальные отечественные программные разработки — «SuperVision», «DataVision», «Маэстро», «Турбо Гамес», «ПараФорт», «FDA».



Мультимедийные компьютеры по вашему заказу.

Много нужных и полезных компьютерных мелочей.



Все это, а также консультации специалистов, годовую гарантию на все оборудование и послегарантийное обслуживание вы получите в Центре мультимедийных технологий «КомпАс» по адресу:



119899 Москва, Ленинские Горы, МГУ,
2-й гуманитарный корпус.
Телефон/факс: (095) 939–16–09.
Телефон для справок: (095) 943–25–53.

Главный редактор
Г.Л. Карчикян

Ответственный секретарь
А.З. Морев

Зам. главного редактора
В.В. Водолазкий

Зам. главного редактора
А.М. Миляков

Главный художник
Г.Б. Бозов

Директор
С.В. Нестеров

Для справок: (095) 943-25-53.
Редакция: (095) 939-16-09.
Факс: (095) 939-16-09.
Адрес: 119899 Москва,
Ленинские Горы,
МГУ им. М.В. Ломоносова,
2-й гуманитарный корп.

Учредитель — коллектив редакции.
Издатель — НПО «Инфосервис».

Журнал зарегистрирован в Комитете Российской Федерации по печати.
Регистрационный № 013148.

Подписано в печать
с оригинал-макета
28 марта 1995 г.
Формат 60×90/16.
Заказ № 279.
Отпечатано
в АО «Типография „Новости“»,
Москва, ул. Ф. Энгельса, 46.

В былые времена все деяния и достижения советского общества были направлены на достойную встречу очередного съезда могущественной партии. Привычка (надо сказать, не такая уж и плохая) делать что-то грандиозное осталась, и в наши времена находятся знаменательные события, к которым приурочиваются те или иные трудовые подвиги.

Вот и этот номер мы очень постарались подгадать к самому заметному явлению современной действительности, в преддверии которого уже несколько лет подряд сладко замирают сердца всех тех, кто так или иначе связан с компьютерами — выставке Comtek'95.

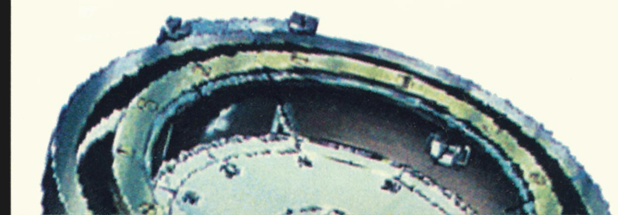
Для нашего же журнала настало время подвести промежуточные итоги. Со времени выхода первого номера мы получили много отзывов, от исключительно хвалебных до глубоко критических. Как и положено, мы благодарим всех, кто не пожалел времени и трудов прочитать предыдущие номера и составить себе впечатление о нашем детище.

Очень часто нам задают вопрос — почему «КомпАс» столько места уделяет играм для PC и абсолютно ничего не пишет о других платформах, игры для которых не менее популярны? Ответ на него не настолько прост, как может показаться, и те, кто им задаются, могут прочесть статью А. Шевчука «В какие игры будем играть, господа?» на 22 странице. Нам кажется, что автор достаточно подробно разъяснил ситуацию, сложившуюся сегодня на поприще компьютерных игр. Да и всем другим будет интересно познакомиться с его прогнозом на ближайшее будущее.

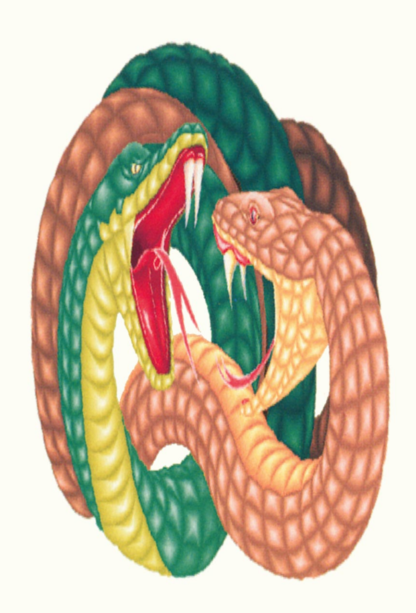
Еще нас ругают за то, что мы не просто описываем игры, но и раскрываем некоторые секреты, которые не были представлены авторами на суд широкой публики. Что ж, какая-то доля справедливости в этом утверждении есть. Тем не менее вопрос остается весьма спорным, так как «читы» присутствуют во многих играх, хотя авторы и могли бы ликвидировать их при подготовке программы к изданию. В общем, мы придерживаемся принципа: «если это есть, значит, это кому-нибудь нужно» и предлагаем всем желающим ознакомиться с секретными паролями хита сезона — игры «Heretic».

Мы не забываем и про аппаратуру. Любознательные читатели смогут найти в этом номере много материалов на эту тему.

Ждите, мы скоро вновь порадуем вас!



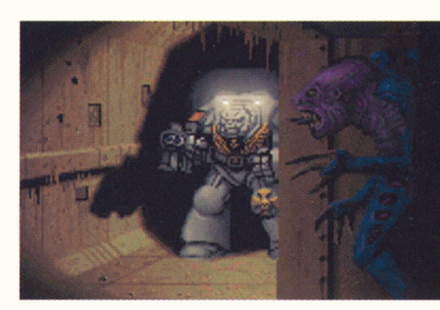














А. Морев, Д. Санталов



Жизнь феодала





> «Феодал — земельный собственник, эксплуатирующий зависимых от него крестьян».
> Большая Советская Энциклопедия



Название игры: .... «SerfCity: Life is Feudal»
Фирма-разработчик: ... «Strategic Simulations»
Год выпуска: 1994
Объем на HDD: .... 4 Мб
Графика: .... VGA
Звук: .... без ограничений
Управление:.................. «мышь»





В наше время триумфального шествия «думалок» иногда хочется погрузиться в игру, не требующую хорошей реакции и любви к кровавым зрелищам, но дающую возможность своими силами и умом изменить судьбу человечества в целом или хотя бы в отдельно взятой стране, в крайнем случае — на маленьком клочке земли.

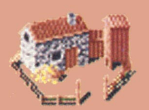


Если ваши предки были крупными землевладельцами, а вы им отчаянно завидуете, то теперь у вас появился неплохой шанс попробовать себя в качестве обладателя большого поместья с беспрекословно подчиняющимися крестьянами, в чью голову никогда не забредет лозунг революционных масс «фабрики — рабочим, земля — крестьянам».



В игре «SerfCity» вы должны построить свое феодальное хозяйство, при этом не забывая, что соседи вовсе не прочь расширить свою территорию за счет ваших владений. Для начала можно выбрать один из консультативных этапов (выполнение которых дает возможность увидеть вероятных противников в деле, но не показывает их настоящей силы) либо сразу же погрузится в неизведанную жизнь феодала, таящую в себе немало угроз.

Выбрав себе направление деятельности, вы можете ввести один из известных паролей, если таковой существует, а затем смело нажимать на «Start». На уровень сложности игры влияют несколько критериев — от простого увеличения количества противостоящих феодалов (рост числа врагов происходит по некой синусоидальной кривой) до катастрофически малого запаса полезных ископаемых и других важных природных факторов. Хорошо еще, что у создателей игры руки не дошли до землетрясений и потопов.



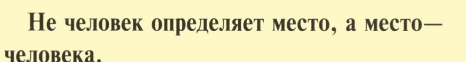
Теперь попытаемся разобраться, что надо делать при захвате власти и превра-



щении из бедного кулака в крупного землевладельца.

Основной игровой экран представляет собой географическую карту местности, на которой показаны горы, леса, озера, залежи камней и многое другое. На ней-то и будет происходить основное действие.

Любой мало–мальски уважающий себя феодал должен иметь собственный замок. Так что для начала вам придется его построить, выбрав подходящее место. При этом можно воспользоваться подсказкой (пиктограмма с седым дедом, напоминающим известного старца Фура) о количестве тех или иных полезных ископаемых на территории, которая, возможно, затем окрасится в цвета вашего дома. Возникновение замка приводит к появлению на карте нового феодального владения с определенными границами, которые и требуется расширять. Победа на этапе гарантируется при полном разгроме соперников или если ваш общий рейтинг перешагнет за 85% (при выполнении более поздних заданий нужны все сто). Общий рейтинг складывается из суммы трех характеристик — территории, принадлежащей хозяйству, количества построенных домов и военной мощи. Рассмотрим каждый из критериев в отдельности.



Не человек определяет место, а место—человека.

Во все времена занимаемая *территория* являлась показателем достатка и процветания ее владельца. Самый сильный и умный всегда владел лучшими угодьями или же захватывал их с помощью грубой силы или хитрости. Давайте решим, каким же образом мы могли бы увеличить этот важнейший компонент игры. Возможны несколько вариантов. Первый из них хорош для умных — построение *сторожек*, которые при введении в них рыцарей автоматически раздвигают границы. Второй вариант, для сильных, — захват вражеских сторожек, что имеет двойной положительный эффект: увеличение территории и уничтожение находящихся рядом мирных поселений соперника. Для







охраны своих границ от вражеских отрядов стройте погранзаставы, но только не переборщите — хоть в игре и нет ничего похожего на деньги, все же войска хотят есть, да и вооружать их тоже надо.



На свободе хорошо, а в Доме лучше

При строительстве *домов и сооружений* главное все–таки — не количество, а качество. Каждая постройка имеет свое назначение. Нужно правильно рассчитать, какие именно дома нужны для наиболее быстрого завершения этапа. Даем краткие описания всех сооружений и некоторых из их обитателей.

Застава дает возможность расширения и охраны территории. На службе состоят до трех человек, в званиях от простого дружинника до рыцаря. На заставе хранятся золотые запасы, при защите которых силы отряда удесятеряются.



Сторожка. Лесник, живущий в ней, сажает деревья. Для всех строений нужна древесина. При истощении лесных богатств страны стройки будут заморожены на неограниченный срок, и «Greenpeace» будет сильно недоволен.

Лесорубка. Для рубки леса. Занимается этим делом мужик в красной шапке–каске. Если кто еще не понял, то и это здание крайне важно для строительной индустрии. Даже если будет лес, его все равно надо срубить, сам он в избу не сложится.

Каменоломня. Добыча камней для построек. Живет в ней один каменотес с киркой. Когда почти уже пройден этап деревянных строений и начинают встречаться каменные, тогда и каменщик в хозяйстве сгодится. Рекомендуем строить каменоломни возле свалок камней, что не только приносит выгоду государству, но также очищает территорию.





Мельница предназначена для помола зерна. Работа не сложная, и для нее требуется всего один мельник, ну и, понятное дело, сам продукт обработки. Для снижения грузопотока на дорогах желательно строить мельницу в непосредственной близости от ферм, выращивающих злаки.

В *рыбосовхозе* живет рыбак, добывающий из близлежащих водоемов рыбу. Рыба содержит в себе много фосфора, а посему не только поддерживает в порядке кислотно–щелочной баланс, но и спасает людей от голода.

Лодкодом — это дом, где строят лодки. В этом доме живет мужик, который производит лодки, на которых плавает рыбак (и не только он), который ловит рыбу, которую едят крестьяне (и не только они).

Кузница. Предназначение очевидно, но без нее — полная хана. Не забывайте об угле и металле, без которых даже самый гениальный кузнец ничего не выкует.

Пилорама. Переработка стволов деревьев в доски. Значительно ускоряет строительство. Постройку деревообрабатывающего комплекса, состоящего из сторожки, лесорубки и пилорамы, желательно производить в непосредственной близости друг от друга и от леса, что опять–таки снижает нагрузку на транспортные магистрали.

Пекарня. Выпечка хлеба, которая требует муки, которая мелется из зерна, которое растет на полях. Пекарню желательно располагать недалеко от мельницы.

Драга. Перегонка угля и золотоносной руды в золото. Процесс производства потерян в веках. Золото — вещь в хозяйстве незаменимая, поэтому вырабатывайте его как можно больше.

Мартены. Перегонка угля и простой руды в металл. Процесс производства аналогичен предыдущему. Его тоже выплавляйте как можно больше.

Мясокомбинат. Производство разнообразных колбасных изделий (о таком изобилии можно только мечтать).

Рыцарский замок. Аналогичен заставе только в охране состоит до девяти воинов а золото хранится в количестве до восьми слитков. Строится долго, поэтому советуем сооружать рыцарские замки для укрепления уже немного защищенных участков территории. Местоположение замка должно иметь важное стратегическое значение.

Башня также служит для охраны и сохранения казенного добра. Шесть бойцов. Назначение башни так до конца и не было понято, но она хотя бы не падает, в отличие от пизанской.

Мастерская. В ней работает классный мастер, производящий из металла и досок все, что только душа крестьянина пожелает.

Свиноферма. Строить можно где угодно, но желательно не раньше, чем построите зернопроизводящую ферму.

Зерносовхоз. Мужики с косами перепашут всю округу и засеют. Кстати, у этого строения есть большой плюс — урожай можно собирать по нескольку раз в час. Строить рекомендуется на открытых участках местности.

Замок — он и в Африке замок.

Есть еще *вышки* — группа очень полезных сооружений, особенно если знать, где их строить. Вот где пригодятся знания, выданные геологами. Чтобы отправить геолога в «искпедицию», нужно поставить флаг в горах, щелкнуть на нем одновременно обеими кнопками «мыши» и затем щелкнуть «мышью» на физиономии геолога. Тогда он двинется на поиски и будет ставить таблички в тех местах, где есть полезные ископаемые. Строительство вышек должно быть ограничено потребностями, которые испытывает государство, иначе возникнут сильные проблемы с

шахтерами (не забастовки, нет, просто их может не хватить на все постройки).

Вышки ставятся для добывания четырех типов полезных ископаемых. Черный *уголь* используется почти везде, и найти его залежи проще всего. Желтое *золото* нужно для повышения благосостояния хозяйства, но найти его не так–то просто. Белые *камни* очень нужны для разнообразных построек. Красная *руда* богата железом, которое нужно... сами знаете для чего.

Иногда люди в домах перестают работать, как бы уходят на пенсию, тогда единственно верное решение — постройка нового такого же дома.

Теперь вы знаете почти все почти обо всем. Каждый построенный дом принесет пользу, но вот вопрос — нужно ли это вотчине в данный конкретный момент времени? Ответьте на него сами, иначе играть будет вовсе неинтересно.

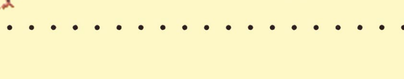




Наша служба и опасна, и трудна, и без армии как будто не видна

Самый важный критерий — армия, или так называемая силовая структура. В игре существует пять типов воинов: от простого дружинника до почти непобедимого рыцаря. Чем более силен воин, тем больше времени требуется на его создание. Появление нового отряда зависит от огромного количества факторов. Самый главный из них — постройка новых застав. При появлении новой опорной точки в нее отправляется отряд для занятия боевых позиций, но это происходит только в том случае, если воинов есть чем вооружить. Внимательно следите за производством мечей и щитов (как это делать, мы расскажем позже). Очередной тип воина появляется при достижении хозяйством определенного уровня развития. Наличие золота сильно поднимает мораль-







ный дух войска, и если на диаграмме, приводимой в справочнике (о нем тоже потом), показан их низкий тонус, придержите на время строительство застав. Конечной же целью развития вашей армии станет полный переход на отряды тяжеловооруженных рыцарей, и тогда победа на этапе станет лишь делом техники.

Управление войсками в основном ограничивается отправкой их на боевые задания — захват заставы или нападение на замок. Захват заставы может осуществляться, если имеется смежная с соседним феодалом (или феодалкой) граница. При нападении определяется интересующее опорное звено обороны соперника, после чего вы можете выбрать количество воинов, которые пойдут на штурм вражеских укреплений. На качество этих отрядов повлиять нельзя, так как набор солдат в них осуществляет некий верховный орган управления армией (компьютер). При удачном стечении обстоятельств отряды разобьют супостатов и захватят интересующий объект. Тогда перед вами встанет вопрос: «Что же с ним делать?» Во—первых, можно воспользоваться тактикой «выжженной земли», то есть уничтожения захваченных застав, особенно если армия истощена и у вас мало воинов. Во—вторых, можно оставить заставу себе и переслать в нее подкрепления для усиления защиты границ. На заставе может оставаться как минимум по одному воину. Для этого надо установить все верхние позиции в положение «Full», а нижние – в «Minimum». Если после применения всех этих советов враг еще будет существовать, а войска перестанут выходить на бой, так как будут заняты охраной территории, можно разрушить несколько своих застав, чтобы высвободить несколько солдат для войны.

Технология нападения на замки аналогична вышеописанной, только войск для этого требуется раза в четыре больше (примерно 25 воинов).

Теперь позволим себе обратить внимание уважаемых читателей на пару стратегий, применявшихся нами, и небезуспешно, при преодолении сложностей, возникавших в процессе игры. Можно, особенно на первых этапах, применять метод «научного тыка», то есть строить все подряд, не забывая о расширении территории (постройка застав). Играть на более высоких уровнях без стратегии «разделяй и властвуй» лучше даже не пробовать. Суть метода заключается в захвате вражеских застав таким образом, чтобы при этом территория соперника разбивалась на несколько частей. Производство всех материальных благ на клочках земли, отделенных от замка, резко снижается, а затем и вовсе прекращается. Немаловажную роль в решении многих проблем играет опция «Save». При повторе одной и той же ситуации несколько раз обстановка в игре может поменяться на прямо противоположную изначальной.



Предложенные варианты не претендуют на полноту. Если кто-нибудь имеет более победоносные стратегии, может обменять их у




нас на некоторую дополнительную информацию. Авторы будут очень признательны.

К последним штрихам игры, которых мы коснемся, относятся те пиктограммы, которые виднеются внизу экрана. Самой интересной является пиктограмма (состоящая, в свою очередь, еще из нескольких), изображающая компьютер с выведенным на экран графиком. Из нее вы можете почерпнуть информацию о вассалах, которые принадлежат хозяйству, о количестве построенных домов, о произведенных продуктах и, наконец, о том, как связаны между собой различные группы крестьян и какие продукты они производят. Также из этих полезных подсказок можно определить, с каким КПД работает каждая группа людей, и при необходимости внести коррективы. По приводимому графику можно в любой момент узнать, какое место (в процентах) занимает ваша вотчина по трем основным критериям и в общем. Правильное использование этих знаний сильно облегчит задачу уничтожения гадких соседей.

Играть в «SerfCity» можно не только с компьютером, но и с приятелем-соперником, что всегда гораздо интересней. Единственное неудобство — требуется вторая «мышь». Также перед началом игры можно запустить «демонстрашку» и поучиться у ЭВМ, как же все–таки надо побеждать. Игра сделана довольно эффектно, особенно интересно наблюдать за действиями крестьян в режиме SVGA. Разработчики детально прорисовали их все: от постройки домов до ловли рыбы. Даже если вас никогда не увлекали стратегические игры, эта может понравиться курьезными действиями персонажей.

Желаем построить необъятное феодальное хозяйство.











Мультимедиа в портфеле

Что такое мультимедийный компьютер, вы наверняка знаете и без наших поучений. В противном случае этот журнал даже не привлек бы вашего внимания. Но вот о том, что уже сегодня вы можете стать обладателем портативного мультимедийного компьютера, вы скорее всего и не подозревали.

Если оглянуться на несколько лет назад, можно обнаружить, что история развития портативных компьютеров во многом повторяет историю становления настольных персональных компьютеров. И сегодня notebook-компьютеры по своим техническим характеристикам практически не отличаются от своих «настольных» собратьев.

И, конечно же, последние достижения в области мультимедиа не могли не затронуть этот сектор рынка вычислительных систем. Что и привело к появлению notebook-машин со встроенными звуковыми платами и даже приводами CD-ROM. Сегодня мы хотим познакомить вас с одной из наиболее мощных моделей этого класса — *TravelMate 4000M*, выпускаемого американской фирмой «Texas Instruments».

Нет, это далеко не малоизвестный сборщик с Тайваня! Несмотря на то, что «Texas Instruments» до недавнего времени была известна в России только относительно узкому кругу разработчиков радиоэлектронной и микропроцессорной аппаратуры (боль-

шинство из которых только мечтали работать с изделиями, носящими марку TI), эта компания входит в число лидеров в области разработки микропроцессорных систем и больших интегральных схем. Кроме того, «Texas Instruments» выпускает практически весь спектр периферийных устройств и персональных компьютеров, но о большинстве изделий этой фирмы у нас, как мы уже говорили, и слыхом не слыхивали.

К счастью, времена начинают меняться. Сегодня, благодаря фирме «ОПТИМА», и у россиян появляется шанс познакомиться с действительно передовыми решениями в области вычислительной техники.

Итак, семейство персональных компьютеров *TravelMate 4000M*. Американцы не зря окрестили его «road warrior», что в очень вольном переводе означает «романтик с большой дороги». С помощью любой из этих машин вы можете, например, сражаться за независимость Солнечной Конфедерации («Wing Commander») прямо в купе поезда или самолете. Цветной монитор, обеспечивающий воспроизведение 256 цветов при разрешении 640×480 (а ведь это уже SVGA-режим!) и 16-разрядная звуковая плата (совместимая с Sound Blaster Pro) со встроенными в корпус компьютера динамиками — что еще нужно для полного счастья?

Очевидно, что со столь мощным набором аппаратных и программных средств *TravelMate 4000M* способен не только на то, чтобы скрасить дальнюю дорогу. Вы только представьте себе, какое впечатление на вашего партнера произведут «ожившие» и «заговорившие» демонстрационные материалы, которые вы небрежно достанете в нужный момент из портфеля!

Дисплей, в отличие от большинства аналогичных продуктов, безынерционный, а это означает, что управляя Принцем или Аладдином, вы не потеряете вашего героя из-за остаточного свечения экрана. Вроде бы мелочь, а насколько это важно для динамических игр и рекламных видеороликов!

Не желая останавливаться на промежуточных решениях, «Texas Instruments» оснастила семейство *TravelMate 4000M* процессорами серии 80486 — от DX2/50 до DX4/100. Это позволяет работать практически с любыми программными продуктами, которые в последние годы требуют, увы, все больше и больше вычислительных ресурсов.

Кстати, о ресурсах. Важен ведь не только тип процессора. Не меньшую роль играет объем оперативной памяти (стандартный — 4 Мб, расширяется до 20 Мб). И, конечно же, объем внешней памяти, то есть объем жесткого диска.

Спору нет, за последние годы технология изготовления магнитных носителей сделала огромный шаг вперед. Но вот незадача, винчестеры для notebook-машин по-прежнему не радуют нас своим объемом и быстродействием. И даже сегодня вам могут предложить портативный компьютер с винчестером объемом 80 или 120 Мб.

Примерно полгода назад в Москве появились «машинки» с 250 Мб дисками. И это вполне заслуженно воспринималось как существенный шаг вперед. Между тем, *TravelMate 4000M* комплектуется жесткими дисками объе-

TravelMate 4000M

мом от 340 Мб до 524 Мб. И при этом остается портативным компьютером.

Да, именно портативным. Если вы помните, notebook-компьютер — это вычислительная машина, которую вы можете носить (не возить!) с собой, и которая может более или менее продолжительное время работать от автономных источников питания. Поэтому вес машины и время ее работы от батарей являются одними из наиболее важных технических характеристик, которые, скажем прямо, зачастую определяют стоимость той или иной модели.

TravelMate 4000M и по этим параметрам бьет конкурентов наповал. Судите сами. Вес — 2,9 кг, а время непрерывной автономной работы (за счет использования аккумуляторных батарей собственной разработки) — до 5 часов.

Но и это еще не все. Как вы понимаете, наличия только звуковой платы еще недостаточно, чтобы в полной мере соответствовать гордому званию «мультимедиа». Понимают это и специалисты фирмы «Texas Instruments». В результате чего семейство *TravelMate 4000M* обладает еще некоторыми особенностями, о которых мы сейчас и расскажем.

Такая мелочь, как встроенный микрофон, особого внимания вроде бы и не заслуживает. За исключением того факта, что ваш notebook может при случае выступать и в качестве диктофона, записывающего речь в цифровом виде на жесткий диск.

О порте для связи с MIDI-инструментами также нет смысла упоминать особо, поскольку это стандартный аксессуар любой звуковой платы, совместимой с Sound Blaster. Хотя до сих пор вам вряд ли встречались портативные компьютеры, которые столь легко можно подключить к музыкальному синтезатору!

Самое важное новшество, предложенное «Texas Instruments» — это портативный блок расширения, включающий в себя двухскоростной привод CD-ROM и активную стереофоническую акустическую систему. Обратите внимание на слово *«портативный»*. Никаких опечаток! Этот блок расширения позволяет вам захватить с собой любимые продукты и игры на CD-ROM. Что, как вы догадываетесь, значительно расширяет функциональные возможности изделия.

И еще один штрих. Подключение блока расширения осуществляется не через какую-то абстрактную для пользователя «системную шину», а через обычный стандартный интерфейс SCSI-II, что позволяет пользователю самостоятельно устанавливать в блок расширения дополнительные платы. Конечно, с оглядкой на потребляемую ими электрическую энергию.

В остальном все как обычно. *TravelMate 4000M* имеет возможность подключения внешнего SVGA-монитора... Извините, уважаемые читатели, ошибочка вышла... На этот момент все же стоит обратить ваше внимание. Дело в том, что «Texas Instruments» отказалась от привычной для пользователей 80486 архитектуры Vesa Local Bus. Считая ее недостаточно производительной и малопригодной для портативных компьютеров. И разработала собственную архитектуру локальной шины — TI Local Bus. Что позволило значительно повысить скорость графического вывода и реализовать поддержку следующих видеорежимов:

- 640×480 (256 цветов) с прогрессивной разверткой;
- 800×600 (256 цветов) с прогрессивной разверткой;
- 1024×768 (256 цветов) с прогрессивной разверткой;
- 1280×1024 (16 цветов) с чересстрочной разверткой.

Как ни крути, но приведенные выше режимы превышают возможности большинства доступных сегодня в России SVGA-мониторов.

Но мы, пожалуй, отвлеклись. Мы говорили о том, что в *TravelMate 4000M* реализовано «как обычно». Наряду с возможностью подключения внешнего монитора (хотя это реализовано и не во всех портативных компьютерах), вы можете подключить внешние клавиатуру и «мышь», внешний микрофон или иной источник звука, а также вывести синтезированный звук на внешнюю акустическую систему. Кроме того, как и большинство современных моделей, *TravelMate 4000M* оснащается встроенным манипулятором, получившим название Track Point. Несмотря на нетрадиционный внешний вид этого устройства, пользоваться им достаточно удобно, хотя вам и потребуется приобрести для этого некоторые навыки. Тем не менее, инженеры «Texas Instruments» потрудились на славу, в результате чего манипулятор отличается отличной чувствительностью и мягкой реакцией на нажатие.

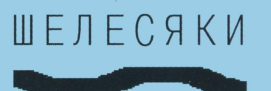
И конечно, надо упомянуть возможность подключения карт расширения PCMCIA. *TravelMate 4000M* позволяет вам установить до двух карт типа PCMCIA Type III, работающих с любым источником питания — 3, 5 или 12 В. Кстати, «Texas Instruments» может предложить вам и широкий спектр карт расширения, начиная от модема со скоростью передачи данных 14400 бод, и до выносной цифровой клавиатуры.

И, конечно же, о программном обеспечении. Все компьютеры семейства *TravelMate 4000M* поставляются с предустановленными MS-DOS и MS Windows, программным обеспечением для обслуживания PCMCIA и SCSI, Windows Sound Software и Real Time Video. Короче говоря, включил — и работай!

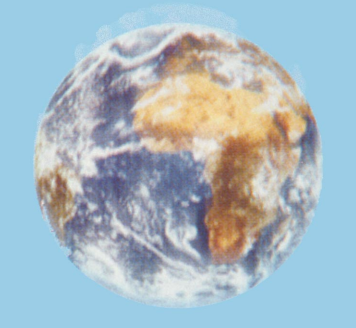
Итак, что ни говори, но по основным параметрам портативный *TravelMate 4000M* дает фору многим настольным «мультимедийным» компьютерам. Что превращает его не только в исключительно мощный компьютер для игр, но и позволяет вам положить в портфель все необходимые средства для демонстрации презентационных материалов. На принципиально новом техническом уровне. И **СТОЛЬКО, СКОЛЬКО НУЖНО!**

АО «ОПТИМА»

Москва, Рубцовская набережная, 3.
Телефон: (095) 263-9994,
263-9946,
263-9916.
Факс: (095) 267-5362.
E-mail: optima@optima.msk.su.



Киты



мультимедиа



Наши древние предки считали, что Земля покоится на трех китах. Надо сказать, это было весьма полезное поверье, поскольку оно всех устраивало. Потом, правда, стали появляться скептики, которые глазели в звездное небо и всем рассказывали, что Земля круглая, а киты водятся только в океане. Уж как только не боролись с этими еретиками — и на кострах сжигали, и в испанские сапоги обували, и даже заставляли произносить сакраментальную фразу: «А все-таки она вертится!». Все было напрасно, и средневековые заблуждения в конце концов стали официальной научной доктриной.

Однако известно, что все на свете повторяется. И с открытием нового мира — планеты Мультимедиа — аксиома о китах вновь заняла подобающее ей достойное место. Ибо сегодня для мультимедиа киты являются основной опорой.



Наши постоянные читатели уже знают, как выглядят эти киты и в каких водоемах они обитают. На оригинальном мультимедийном жаргоне «кит» (от англ. Kit — набор) означает комплект оборудования и программ, превращающих обычный компьютер в мультимедийный. Как правило, «кит» содержит привод CD-ROM, звуковую плату, акустические колонки и целую уйму разнообразных программ на компакт-дисках. Кроме того, во многие «киты» входят также микрофоны, наушники и джойстики.

Основным достоинством мультимедийного набора является то, что общая стоимость всех его комплектующих, приобретенных по отдельности, значительно превышает стоимость самого «кита». Правда, приобретая набор, приходится сразу платить относительно большие деньги, поэтому фирмы-производители пошли по пути создания целевых комплектов, содержание которых отличается в зависимости от их назначения. Например, джойстики, входящие в игровые «киты», отсутствуют в офисных, зато там есть микрофоны и наушники, да и программное обеспечение сильно разнится. Существуют, конечно, и универсальные наборы, предназначенные для тех, кто просто хочет усовершенствовать свой компьютер. В общем, разнообразие «китов» не поддается исчислению, и каждый может выбрать для себя подходящий комплект.

Другое достоинство «кита» состоит в том, что пользователь, приобретая набор, не беспокоится о совместимости привода CD-ROM и звуковой платы — об этом уже позаботилась фирма-производитель (о подробностях см. «КомпАс» № 1.95). Помимо всего прочего, «киты» упаковываются в компактные коробки, которые мало весят, легко переносятся и не занимают много места после извлечения содержимого. И еще — приобретая «кит», вы становитесь *зарегистрированным* пользователем *лицензионных* программ.

Наверное, теперь понятно, на чем основывается утверждение о том, что мультимедиа зиждется на «китах». Без них оно было бы слишком дорогим и малодоступным удовольствием. Они же позволяют любому компьютеровладельцу приобщиться к этому волшебному миру.

В прошлом номере мы представили вам звуковые платы сингапурской фирмы «Multiwave Innovation Pte. Ltd.», которые послужили основой мультимедиа-комплектов, производимых этой компанией. Эти «киты» относятся к разряду «универсальных», но одни из них предназначены для ординарных пользователей, а другие — для профессионалов. Из этой статьи вы узнаете о двух наиболее распространенных наборах.

Audiowave Powermedia MPC — это комплект для всех, кто хочет вдохнуть

новую жизнь в свой компьютер. Благодаря ему вместо скудных писков встроенного динамика вы будете наслаждаться полнозвучными музыкальными и голосовыми эффектами. Вы сможете приобщиться к ранее недоступным возможностям, предоставляемым компакт-дисками.

Powermedia MPC включает в себя звуковую плату *Audiowave Green 16 MCD*, двухскоростной привод CD–ROM *Sanyo CDR–H94A*, активные акустические *колонки*; *микрофон*, *стереонаушники*, *интерфейсные* и *аудиокабели*, а также, как и положено, *руководства*. Более того, прилагаемая *видеокассета* поможет легко и без хлопот освоиться с «китом».

Дабы вы могли сразу воспользоваться новыми способностями вашего компьютера, в состав комплекта включены пять популярных компакт-дисков.



Прежде всего, это две известные мультимедийные энциклопедии. Разве не приятно вместо груды фолиантов иметь то же количество информации в виде маленькой коробочки с диском? *Compton's Interactive Encyclopedia*™ обогатит вас, как говаривал Владимир Ильич, «знанием всех тех богатств, которые выработало человечество», и не просто в виде текста и иллюстраций, а также анимационных картинок, видео и звука. *Mayo Clinic Family Health Book*™ — это популярная и весьма авторитетная домашняя медицинская энциклопедия, которая поможет вам в трудную минуту найти средство против любой болезни, причем, как вы понимаете, тоже при помощи звука и видео.

Практически во все «киты» включаются игры на CD–ROM. *Powermedia MPC* не является исключением. В состав комплекта включены три известные игры — *Comanche Maximum Overkill*™, *Return to Zork*™ и *MegaRace*™.

Понятно, что любая «железяка» бесполезна, если не «оживить» ее с помощью соответствующего программного обеспечения. В комплект *Powermedia MPC* входят дискеты с драйверами привода CD–ROM и звуковой платы, а также большим количеством утилит для MS Windows, позволяющих более плодотворно использовать доставшееся вам мультимедийное богатство. Ниже приводится их краткое описание.

Audiowave Rackmaster имеет интерфейс в стиле «музыкальный центр» с модулями для проигрывания аудиодисков, записи и воспроизведения Wave и MIDI-файлов. *Mini Master* — «непотопляемая» кнопка в углу экрана для регулирования громкости звука в любой программе. *MIDI Master* предназначен для записи, воспроизведения, просмотра и редактирования MIDI-файлов, а *Wave Master* — для тех же операций с Wave-файлами. *CD Master* позволяет проигрывать аудиодиски. *Mixer Master* регулирует уровень записи и воспроизведения на всех входах и выходах. *Time Master* сообщает текущие время и дату. *Sound Master* позволяет добавить в приложения Windows, поддерживающие OLE, звуковые и речевые комментарии. *Audio Reminder* напоминает о запланированных встречах двумя звуковыми сигналами. *Talking Calculator* — как вы понимаете, это «разговорчивый» калькулятор. *Stop Watch* позволяет определить время, затраченное на выполнение задачи. *Timer* ведет обратный отсчет времени от заданного момента до нуля. С помощью *Chime* можно определить, как часы будут «отбивать» четверть часа, полчаса, час. *Hardware Configuration* позволяет легко и быстро выбрать канал прерывания IRQ и линию прямого доступа к памяти DMA.

Тех, кто уже достаточно хорошо знаком с мультимедиа и имеет желание

профессионально работать с ним, должен заинтересовать комплект **Audiowave Platinum 16 MPC**. С его помощью вы сможете самостоятельно записывать и воспроизводить звуковые композиции, прослушивать на компьютере ваши любимые компакт-диски, а также, после приобретения дополнительных модулей, получите возможность просматривать на обычном мониторе видеофильмы.

Такие богатые возможности обеспечиваются прежде всего приводом CD–ROM с учетверенной (600 Кб/с) скоростью передачи данных *TEAC CD–55A* (среднее время доступа — 195 мс) и профессиональной звуковой платой *Audiowave Platinum 16 MCD* (о ней было подробно рассказано в прошлом номере журнала). Кроме них, комплект включает в себя активные акустические *колонки*, *микрофон*, *стереонаушники*, *интерфейсные* и *аудиокабели* и *руководства*.

Компакт-дисковое содержание *набора Platinum 16 MPC* составляют уже упоминавшиеся *Compton's Interactive Encyclopedia*™, *Mayo Clinic Family Health Book*™, *Comanche Maximum Overkill*™, *Return to Zork*™ и *MegaRace*™.

Отличительной особенностью этого «кита» является возможность одновременной записи и воспроизведения Wave-файлов. Кроме того, можно значительно расширить его возможности, подключив к плате Platinum 16 дополнительные модули — звуковой процессор *Audiowave 3D Space* и синтезатор *Audiowave DreamWave*.

Программное обеспечение на дискетах, входящее в комплект, включает в себя драйверы привода CD–ROM и звуковой платы, а также несколько приложений DOS и Windows. DOS-приложения — это программа для тестирования звуковой карты *Quick Sound Test* и *DOS Station* для проигрывания аудиодисков и Wave-файлов. В среде Windows используются следующие программы. *Audio Mixer* — стереомикшер со ступенчатым регулированием уровня сигнала (шаг 1,5 дБ, для входного сигнала — 32 уровня, для выходного — 64). *Voyetra Audiostation* имеет интерфейс в стиле «музыкальный центр» с модулями для проигрывания аудиодисков, записи и воспроизведения Wave и MIDI-файлов. Кроме того, из нее можно вызвать *MIDI Orchestrator* для записи, воспроизведения, просмотра и редактирования MIDI-файлов и *WinDAT* для совершения аналогичных операций с Wave-файлами. *Voyetra SayIt!* позволяет добавить в приложения Windows, поддерживающие OLE, звуковые и речевые комментарии.



Конечно, разнообразие продукции «Multiwave» не исчерпывается двумя звуковыми платами и основанными на них «китами». Среди ее разработок — профессиональная звуковая карта *Audiowave AWS 32* (объединяющая на одной плате Platinum 16, 3D Space и DreamWave), модуль реализации трехмерного звука *Command 3D Sound Engine*, видеоплата *Moviewave Studio* и даже CD-плейер XXI века *Moviewave Station*. О них вы узнаете из наших следующих номеров.

Получить дополнительную информацию о продуктах компании «Multiwave Innovation Pte. Ltd.» и приобрести их вы можете у фирмы «Tronic International Ltd.».

TRONIC





СКАЗКИ

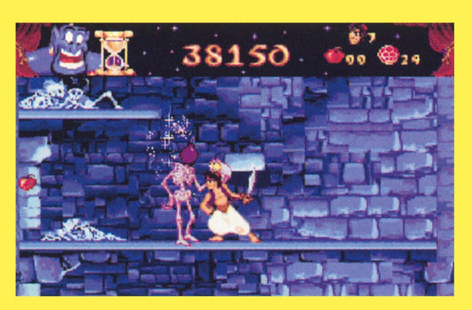


П. Мамонов

Волшебная лампа и с чем ее едят...

Название игры: ...... «Aladdin»
Фирма-разработчик: . «Disney Software»
Графика: .... VGA
Управление: .... клавиатура
Звук: .... Sound Blaster
Объем на диске: ..... 2,5 Мб

Те, для кого компьютер стал основным средством развлечения и релаксации, могли заметить, что за последнее время в играх произошел значительный рост качества одурманивающей графики и умопомрачительной сложности сюжета, требующей от игрока напряженной работы мозгов. Где те времена, когда «King's Bounty» считалась неимоверно трудной игрой, а графика «Prince of Persia» — чудом света? Нет, я не собираюсь впадать в ностальгию. Просто последние полгода я постоянно задавал себе вопрос: куда делись простые игры? Ну вот, чтобы пришел я с работы и в не очень интенсивном режиме, без напряжения извилин мог погонять когонибудь по нехитрому лабиринту, мимоходом уничтожив с полсотни злодеев. С такими графическими и музыкальными возможностями, как сейчас, можно создавать подобные игры ну просто чертовски великолепными. Нет же. Буквально все игры для IBM-совместимых машин — это некое умопомрачительное нагромождение чего-то невероятно сложного. Поймите меня правильно: играть в ту же «Under a killing Moon» (см. «КомпАс» № 1.95) дико захватывающе, но иногда хочется чего-нибудь постного. Я не говорю уже о детях. И молчу о том, что не у всех есть





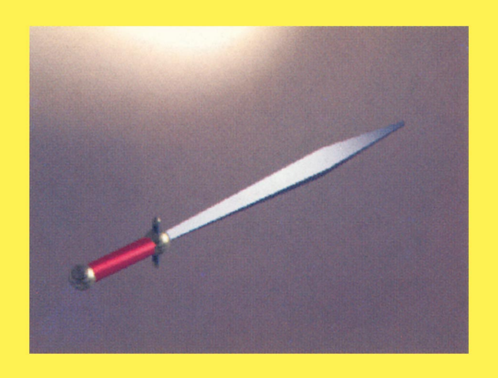
привод CD-ROM. И ведь, что самое обидное, на той же SEGA этих игр ну хоть пруд пруди. Поэтому я очень рад и горячо «одобрям» тех людей, которые начали «качать» игры именно с этой приставки.

Я и раньше видел образцы игр для этой, с позволения сказать, коробки с процессором. Но то ли списывали не то, то ли там с хорошими играми тоже «напряженка», но все это было ниже уровня городской канализации (уж простите, но другого сравнения не подберу). А вот «Aladdin» — это действительно высокий уровень! Нет, там нет ничего особенного — ни кинематографической графики «Mad Dog McCree», ни запутанного сюжета «Under a killing Moon». Тем не менее эта игра очаровательна, симпатична, красива и очень добра... В общем, в лучшем стиле мультфильмов Диснея. И хотя я, впервые увидев ее, не придал особого значения (игра-то детская!), потом, поиграв в нее, подумал: «Наверное, я ненормальный, раз мне до сих пор нравятся подобные вещи». Как же было приятно узнать, что я абсолютно нормален и многие мои знакомые и друзья тоже с удовольствием в нее играют! Короче, привлекательность «Аладдина» — для меня загадка.

Писать о подобных играх сложно. И все же предложу некоторые подсказки:

- на второй доске ищите и собирайте паучков (тогда сможете с нее уйти);
- на третьей доске флейты вызовут веревки;
- на пятой для доступа в новые локации разбивайте красных демонов яблоками;
- на шестой доске бегите вперед и не обращайте внимания ни на жизни, ни на алмазы, ни на джиннов. Перепрыгивая через глубокие пропасти, помните: вы не упадете, если прыгнете с разбега и как можно дальше. В конце уровня, правда, придется еще умудриться упасть на такой узорчатый половичок (арабский аналог ковра-самолета);





- восьмой уровень — вообще сплошной бред. Основная хитрость — идти по стрелкам и кое-где прыгать, а кое-где падать. В одном месте стрелка ведет вверх, и больше нет ничего. Попрыгайте на голове джинна и дождитесь появления из его рук качающихся ступенек. На воздушных шарах надо прыгать против направления их движения — не очень быстро, но вполне надежно. Почаще смотрите вниз, чтобы знать, куда прыгать.

Больше никаких заумных решений принимать не надо, кроме одного: купите себе Sound Blaster. Честное слово, музыка из мультфильма делает восприятие игры гораздо более приятным.

В заключение о недостатках. Они складываются из дурной наследственности от SEGA. Невозможно сделать сохранение в середине игры. И довольно скучный разочаровывающий мультик в конце. Но будем надеяться, что вскоре люди, которые занимаются перекачкой игр этого жанра, станут более изобретательными и изощренными. Дело они затеяли хорошее.



ВО ЧТО ИГРАТЬ БУДЕМ, ГОСПОДА?

А. Шевчук



Вопрос далеко не праздный сегодня, особенно в России, где, по утверждению фирмы «Стиплер», «все любят „Денди“». Надо отдать должное хорошо поставленной рекламе и великолепно организованной сети продаж. В этом «Денди» и прочим «Кенгам» можно только позавидовать белой завистью. Правда, в последнее время и здесь запахло новыми героями. Ну, «Кенга», допустим, не конкурент — то же самое, но в другой упаковке. Но вот остальные... Чего стоят одни ласкающие слух российского обывателя заморские названия: «Сега Мега Драйв», «Супер-Нинтендо» вкупе с таинственным «32 бит». А тут еще и претендующий на объективность и респектабельность «Джокер» подливает масла в огонь с настойчивой рекламой «мультиплеера» Panasonic 3DO (модель FZ-1 — как будто уже есть какая-либо еще).

Попробуем вместе разобраться в том, кто есть кто в мире электронных развлечений.

Электронные игровые приставки, подключаемые к бытовому телевизору, (называемые в цивилизованном мире «consoles») появились на свет еще в середине 70-х годов и сразу приобрели завидную популярность. Даже у нас в стране предпринимались попытки наладить массовое производство таких устройств. Наибольшего успеха в мире в этой области добились японские фирмы «Nintendo» и «Sega», превратившиеся в колоссальные империи электронных развлечений. Пик продаж консольных игр в мире пришелся на конец 80-х годов, после чего, под давлением все возрастающей конкуренции со стороны компьютерных игр (то есть игр для персональных компьютеров), для игровых приставок настали тяжелые времена. Пришлось срочно искать новые технологические решения. Так появились Super Nintendo и Sega MegaDrive. Технические возможности новых приставок резко воз-

росли, но еще более возросла цена. Настал момент, когда сама техническая идеология приставок-консолей сделала их неконкурентоспособными по сравнению с компьютерными играми. За последние два года объем продаж приставок-консолей в Японии, США и особенно в Западной Европе катастрофически сократился. По данным японских фирм — производителей электронных игр — продажи игр для приставок (картриджей) в этих странах сократились более чем в 10 раз. Более того, пошли на убыль продажи в странах, которые считались главным полем деятельности этих компаний на ближайшие годы — Китае и странах Юго-Восточной Азии. Единственными регионами, где продажи по-прежнему растут, остались ряд африканских стран и Россия («Денди, мы все любим Денди...»).

Развитие компьютерных игр шло параллельно игровым приставкам. Сначала наибольшее распространение получили наиболее дешевые игровые платформы, такие как Sinclair/Spectrum, Commodore/Amiga, Atari. Несколько позже в конкуренцию в сфере электронных развлечений вступила тяжелая артиллерия в лице Apple Macintosh и IBM PC. Поначалу, с точки зрения качества графики и звука, несомненное лидерство захватил Mac. Но сейчас ситуация изменилась. Эволюционное развитие PC привело к созданию совершенных систем обработки и вывода звука; графических адаптеров, отображающих цветовых оттенков больше, чем способен воспринять человеческий глаз (достаточно взглянуть на качество трехмерной графики и полноэкранного изображения, обеспечиваемого видеоадаптерами); CD-ROM, вмещающих огромное количество информации и обладающих скоростью вывода информации, достаточной для воспроизведения «живого» видеоизображения. И все это при постоянно снижающихся ценах. Крайне низкая себестоимость массового производства CD-ROM привела к тому, что рыночная цена игр на компакт-дисках для PC стала существенно ниже, чем стоимость картриджей для Nintendo и Sega.

На сегодня по темпу роста продаж игры для PC на CD-ROM значительно опережают игровые приставки-консоли и другие компьютерные платформы не только в респектабельно-цивилизованной Европе, но и в США и Японии. Свидетельством победного продвижения компьютерных игр является то, что в конце 1994 г. один из мировых лидеров в сфере электронного игрового бизнеса, японская фирма «Namco» впервые в своей истории выпустила игры на CD-ROM для PC.

Конкуренцию PC в области использования новых технологий в сфере развлечений пытаются организовать европейские и азиатские электронные империи. Именно это привело к появлению на рынке в 1994 году двух жестко конкурирующих бытовых стандартов так называемых «мультиплееров». Первой в начале года на рынок со своим стандартом CD-i (CD-interactive) вышла создатель CD-ROM фирма «Philips». На конец 1994 года, по данным фирмы, в мире (в основном в Европе) было продано более миллиона CD-i





плееров. В середине года (а в Европе — в конце года) появился и конкурент — Panasonic 3DO, созданный фирмой «Panasonic» на базе технологии американской фирмы «The 3DO Company». Оба этих устройства рекламируются как домашние центры развлечений, способные проигрывать аудио-CD на уровне высококачественного аудиоплеера, фото-CD в стандарте Kodak, видео-CD с качеством, превосходящим качество видеомагнитофонов VHS, а также видеоигры. Следует отметить, что стандарт видеоигр отличается для каждого из этих устройств. Поэтому их рыночный успех будет определяться в первую очередь количеством наименований продуктов, доступных для пользователя.

Первое сравнение показывает, что 3DO несколько выигрывает у существующих моделей CD-i по скорости вывода графики (в устройстве использован специализированный RISC-процессор), что дает ему некоторое преимущество (скорее всего, временное) в области игр. Качество воспроизведения звука примерно одинаковое у обоих устройств. В области видео несомненное преимущество у CD-i за счет поддержки широко распространенного в мире стандарта MPEG. Цена CD-i в Европе в среднем около 400 долларов США (имеется несколько различных моделей, включая портативные). Цена Panasonic 3DO в той же Европе (имеется одна единственная модель FZ-1) — около 600 долларов США. По количеству наименований продуктов, доступных для пользователя, далеко впереди CD-i, в первую очередь за счет информационных («infotainment») продуктов типа энциклопедий, справочников, путеводителей и быстро увеличивающегося количества музыкальных изданий и художественных фильмов на видео-CD (всего около 300 наименований по состоянию на февраль 1995 года). Число игр для 3DO (в основном адаптированных с PC) — около 40.

Следует отметить, что создатели обоих стандартов тут же постарались захватить плацдармы на наиболее перспективном стратегическом направлении — PC. Сначала «Philips» объявила о начале производства и продаж с января 1995 г. плат-адаптеров CD-i для PC и Mac, позволяющих проигрывать все продукты в формате CD-i и видео-CD в стандарте MPEG на обычном персональном компьютере.

О разработке аналогичного адаптера в стандарте 3DO под названием 3DO Blaster объявила фирма «Creative Labs» (создатель стандарта Sound Blaster). К сожалению, 3DO Blaster не сможет проигрывать видео в стандарте MPEG, что заранее обрекает его на нелегкие условия выживания.

На недавно завершившейся в Ганновере (Германия) крупнейшей в мире выставке-ярмарке информационных технологий CeBIT-95 специалисты и обозреватели с удивлением отметили практически полное отсутствие 3DO. Даже «Creative Labs» лишь анонсировала 3DO Blaster, но не устраивала широкой его демонстрации.

В то же время CD-i был представлен как на стенде «Philips», так и на стендах целого ряда компаний из Европы, США и Юго-Восточной Азии. Были показаны и

плееры стандарта CD-i, и продукты для них. Сама же «Philips» устроила шумную (в прямом смысле этого слова) мировую премьеру адаптера CD-i для PC. Справедливости ради следует отметить не слишком большое стечение публики на стендах с CD-i.

Возможно, из тактических соображений, «3DO», «Panasonic» и «Creative» решили провести европейскую премьеру в апреле в Лондоне на выставке ECTS Spring'95. Впрочем, Philips Media тоже будет представлен на этом крупнейшем коммерческом шоу в мире компьютерных развлечений. (Интересная деталь — в списках участников ECTS в этот раз нет ни Nintendo, ни Sega!)

На CeBIT анонсировали создание собственных игровых платформ гиганты «Apple» и «Sony». Появления их на рынке следует, видимо, ожидать в конце года.

Мы не будем здесь останавливаться подробно на попытках ряда компаний зацепиться за поезд лазерных дисков со своими новыми игровыми консолями, такими как, например, Mega CD, Amiga CD 32, Atari Jaguar. Все они предлагают примерно одинаковые технические возможности приблизительно в одинаковом диапазоне цен (300–350 долларов США в Европе) и все страдают одним очень существенным недостатком — взаимной несовместимостью.

Так что же покупать? Мы не хотим давать никаких окончательных рекомендаций. Просто сходите и посмотрите на Денди, Кенгу, Sega Mega Drive, Super Nintendo. Их найти несложно. Затем взгляните на Panasonic 3DO в тех же магазинах «Денди» или в любимом «Джокером» «Пурпурном Легионе». Не поленитесь, и полюбуйтесь на CD-i в техническом центре «Philips» в торговом центре «Валдай» на Новом Арбате. И, наконец, посмотрите настоящие компьютерные игры на PC! Потом делайте выводы и считайте свои деньги.

В заключение хочется без комментариев привести цитату из обзора по результатам исследования, проведенного аналитической фирмой «Inteco», опубликованного в специальном рождественском номере авторитетного журнала «PC Home». Исследование базируется на 11500 интервью, взятых исследователями в случайно выбранных домах в четырех европейских странах: Франции, Германии, Италии и Великобритании.

«Около 63 процентов активных (то есть имеющих хотя бы одного работающего члена — **прим. авт.**) семей с детьми, посещающими среднюю школу, уже имеют персональный компьютер, причем типичная семья сейчас использует компьютер по трем или четырем основным назначениям.

У нас плохие новости для CD-консолей. Комментарии, полученные от более чем 2000 семей в каждой из исследованных четырех стран, не несут хороших признаков для мультимедиа-новичков. Перспективы технологий CD-i и 3DO выглядят сомнительными на фоне мощи PC CD-ROM. И будущее последнего стандарта даже ярче, чем самые оптимистичные предсказания специалистов» (PC Home, Christmas Special 1994, p. 21).



П. Мамонов



Луна-Парк — своими руками!



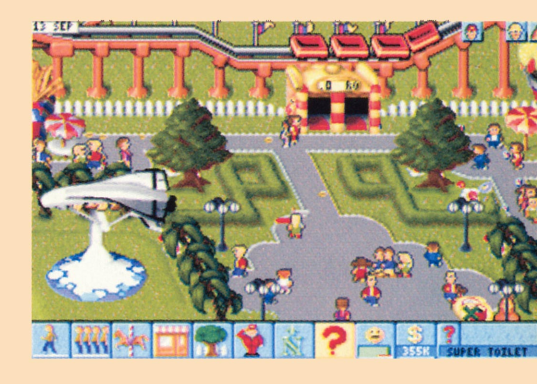
Название игры: .... «Theme Park»
Фирма-разработчик: .... «Bullfrog»
Графика:................................ VGA/SVGA (640x480x256)
Звук: .... PC Speaker/Adlib/SoundBlaster
Объем на HDD:..................... 2.5 Мб



Поклонники экономических и стратегических игр, обладающие приводом CD–ROM, снова имеют повод для радости. Все удовольствия, присущие этому жанру, можно найти в увлекательной и добротно сделанной игре «Theme Park», в которой вам предстоит создать и руководить парком культуры и отдыха имени кой-кого. Охарактеризовать ее можно примерно так — экономическая игра в масштабе реального времени, с простым управлением и огромными возможностями, а также с очень недурственной графикой и массой всего другого. Из подобных игр она чем-то напоминает старый добрый «SimCity», однако уровень графики, сложность и имитация бизнеса куда круче.

В начале игры появляется основное меню. Укажите название парка, свое имя, возраст и пол (чтобы в дальнейшем программа не называла вас «мадам», если на самом деле вы «сэр»). На экране отображается часть игрового поля (участка, на котором вы строите парк) и ряд пиктограмм.

Приступим к строительству нового парка. На игровом поле вы увидите вход в парк, а также две небольшие дорожки от входа. От них, как вы догадались и надо копать (то есть плясать). Вначале коротко об основных объектах. Они все отображены в виде пиктограмм. Начну их описание слева направо.



Стоящий человек. Выбрав его, вы получите возможность строить дорожки, по которым разгуливают посетители. Без дорожек они не найдут в парке ни аттракционов, ни (что самое неприятное) туалетов. Имейте в виду — дорожки должны быть проложены везде, где хоть что-нибудь построено.

Очередь. Служит для строительства огражденных песочных дорожек, на которых посетители стоят в очереди на аттракционы. Этим можно и не заниматься, но тогда народ просто не будет ждать, пока любимый аттракцион освободится.

Лошадка. Строительство аттракционов. При выборе этой пиктограммы вы увидите список аттракционов, которые уже изобретены, и их можно строить. Один из аттракционов будет изображен крупнее. О нем дается дополнительная информация: название, способность «осчастливливания», возможности





ремонта, максимальная емкость и цена. Кроме того, лошадка позволяет перейти на экран статуса аттракционов.

Домик. Применяется для строительства киосков, мелких магазинчиков и тиров. Выдаваемая информация варьируется в зависимости от типа объекта. Для магазинов и киосков, в которых продаваемый товар изготавливается на месте, указывается его вид, себестоимость и продажная цена, а также стоимость торговой точки. Для магазинов и киосков, для которых продаваемый товар закупается на стороне, указывается его вид, закупочная и продажная цена, и также стоимость торговой точки. Для тиров — уровень успеха у посетителей, ценность приза, стоимость игры и, конечно же, цена самого тира.

Дерево. Посадка деревьев, разбивка газонов, разливка озер и постройка туалетов.

Служитель — это прием на работу служащих, которые могут относиться к одному из четырех видов: артисты, охрана, механики и дворники. Артисты развлекают публику и увеличивают число довольных посетителей. Охрана следит за тем, чтобы посетители не топтали газоны, а также служит справочным бюро. Кроме того, в ее функции входит проведение превентивных мер в отношении банд хулиганствующих



подростков, которые способны основательно подорвать престиж вашего парка. Механики чинят поврежденные аттракционы. Ну, а дворники собирают мусор и подстригают газоны. Механиков надо брать примерно из расчета один на три-четыре аттракциона, а дворников — одного на два-три кафетерия.

Знак вопроса. Выбирая эту пиктограмму и перемещая появившийся значок по основному экрану, можно получить информацию обо всем, начиная от каждого человека в парке и заканчивая любым аттракционом и магазином. Ниже приводится ее описание.

Для *аттракциона* выдаются его цена, количество посетителей, привлекательность, ремонтопригодность, а также максимальная емкость. Следует обратить внимание на шесть горизонтальных и четыре вертикальные пиктограммы. Сначала о вертикальных.

Лупа — просмотр мультфильма о данном аттракционе (действует не на все). *Человечек на коне* открывает экран со списком всех атт-



ракционов. *Будочка* позволяет переместить вход и выход аттракциона (опять же действует не на все). *Кнопка «Да»* возвращает в основное меню.

Горизонтальные пиктограммы. *Знак вопроса* показывает информационный экран, если вы находитесь в основном. *Песочные часы* — время сеанса. При его увеличении привлекательность аттракциона возрастает, зато снижается его пропускная способность (измеряется в люминах — людях в минуту). *Человечек* — уровень его закраски определяет загрузку аттракциона. Чем больше человек пользуются им одновременно — тем они менее довольны. *Гаечный ключ* сигнализирует об опасности поломки покраснением. Не доводите до беды и вовремя вызывайте механика. *Кружочек* при нажатии изменяет цвет (красный — аттракцион закрыт, зеленый — работает). Рекомендуется отключить аттракцион, если все механики заняты, а



гаечный ключ раскалился докрасна. Некое подобие *спидометра* иллюстрирует интенсивность использования аттракциона, например, скорость вращения карусели. Чем выше интенсивность — тем больше «веселится и ликует весь народ», но аттракцион быстрее ломается.

Если у аттракциона возникает очередь — не воспринимайте это однозначно как «хорошо» или «плохо». Небольшая очередь — это хорошо. Срабатывает психологический фактор — где очередь, там интересно; где интересно, туда и надо сходить. Если очередь большая, то народ начинает возмущаться. Пора принимать срочные меры: от уменьшения времени сеанса до строительства еще одного такого же аттракциона.

Информационный экран для *магазина* выдает сведения о виде товара, количестве покупателей, себестоимости или закупочной цене, складских запасах и продажной цене. Также дается дополнительная информация: для кофе — содержание кофеина, который влияет на активность посетителей; для мороженого — содержание сахара, так как сладости очень нравятся детям; для легких закусок — количество соли (чем ее больше, тем больше хочется пить, и лучше раскупается кока-кола); для кока-колы — количество льда; для гамбургеров — количество жира в них (в чем смысл, я так и не понял).

Для *тира* показывается его эффективность, количество выигрышей и посетителей, вероятность выигрыша (изменяется), ценность приза за выигрыш (изменяется)





и стоимость игры (тоже изменяется). Рекомендую уменьшать вероятность и увеличивать награду за выигрыш. Естественно, это следует делать таким образом, чтобы народ больше играл и меньше выигрывал.

Служитель. Информация к размышлению — сколько месяцев работает, сколько людей к нему обратились, скольких он удовлетворил, и его зарплата (изменяется, но, к сожалению, лишь в большую сторону). Кроме того, вертикальное меню содержит незнакомую пиктограмму. На ней изображен *пинок под зад*. Это, хм-м, увольнение. Горизонтальное меню тоже содержит ряд специфических пиктограмм. *Клещи* позволяют перемещать служащего по парку. Механик с *гаечным ключом* ремонтирует аттракционы. *Два синих шарика*, соединенные линией, позволяют задавать маршрут движения дворникам (это тоже целая наука). Маршруты должны пролегать мимо всех киосков (у них-то народ больше всего и мусорит).

Посетители — информация о них очень простая: на какое время зашли в парк (чем больше, тем лучше), количество посещаемых аттракционов, моральное состояние (довольны — не довольны), ну, и количество наличности.

Предпоследняя пиктограмма — *забавная рожица* — показывает степень удовлетворенности посетителей. Выбрав ее, вы попадете на экран, где наглядно показывается соотношения довольных и неудовлетворенных вашим заведением. В правом верхнем углу указываются две крайне важные цифры: количество людей в парке и количество людей на автобусной остановке. В правом нижнем углу имеется пяток пиктограмм. Две из них вам пока неизвестны. Первая — *разноцветные столбики* — это склад. Вторая — *лампочка* — это отдел изобретений. Выбрав склад, вы попадете на экран, разделенный на две части. В левой — количество продуктов разного типа, как имеющихся на складе, так и заказанных. Правая часть посложней. Манипулируя на ней, вы можете заказывать продукты и увеличивать объем хранилища. Следует почаще заглядывать на склад и следить за своевременными поставками продуктов. Основное же назначение отдела изобретений состоит в выде-

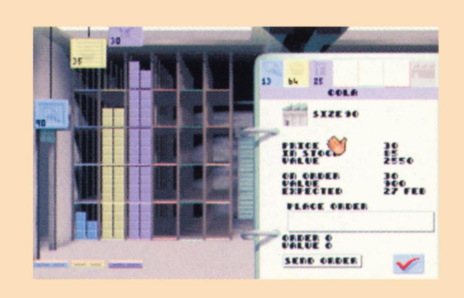


лении сумм на открытия и их распределении по направлениям.

Последняя пиктограмма на основном экране — *бакс*. Иллюстрирует финансовую статистику вашей деятельности.

Следует рассказать еще о встречах с профсоюзным лидером, который требует повышения зарплаты рабочим. Его появления происходят случайно. Возникает экран, за которым сидите вы (слева) и он (справа) за чашкой чая. На столе стоит блюдце с блинами или плюшками, которые в ходе дебатов потихоньку тают. Внизу расположены две руки. По углам расположены проценты. Они показывают, насколько вы хотите изменить зарплату рабочим, и какого повышения требует он. Ваша рука движется навстречу оппоненту или от него. Необходимо выманить его руку как можно дальше на свою сторону и пожать ее в отведенное время. Если договоренность не достигнута (руку вы не пожали), то все ваши служащие объявляют забастовку и начинают активно бродить у входа в парк с плакатами, манкируя своими прямыми обязанностями. Очень рекомендую договариваться с профсоюзным боссом сразу, иначе он вам не только устроит забастовку, но еще и заявится в скором времени с более наглыми требованиями.

В конце года паркам присуждают различные премии от общества за-



щиты прав потребителей. Тоже штука неплохая. Чем лучше парк, тем выше премия. Так что старайтесь. Также в конце года выдается финансовый отчет о вашей деятельности. Тогда же у вас появится возможность продать парк с аукциона.

Вот, в основном, и все. И не забудьте про «гримасы капитализма». Там у них конкуренция. Поэтому основа вашего бизнеса — в клиентах. Пересолив котлеты, вы, конечно, наварите уйму баксов на кока-коле, но народ эту хитрость моментально раскусит и больше к вам ни ногой. Так что все — на благо клиента!







Название игры:...............«Heretic»
Фирма-разработчик: ....«Raven Software»
Год выпуска:....................1994
Объем на диске: ....12 Мб
Управление: ....«мышь»/клавиатура/джойстик
Звук: ....PC Speaker не поддерживается

ДУМалки

А. Морев

Новое слово на букву «Х»

Найти причину зла — почти то же, что найти против него лекарство.
В.Г. Белинский

Интересно, почему все-таки, несмотря на то, что в конце всех сказок побеждает добро, вскоре появляется новая сказка, еще более страшная, с удесятерившими свои силы врагами и разными ужастиками — и все равно со счастливым концом? А ведь так было всегда, и будет очень долго! Почему, а?

В общем, так. Не успел русский язык обогатиться глаголом «думать», как из-за океана появляется новое слово, не «Херши» и не «Хиро», но все равно на ту же букву. И теперь *надумавшиеся* поклонники кровавых аркад будут заниматься другим делом, определяемым глаголом, произошедшим от названия «Heretic» (в дальнейшем — «Еретик»).

Эта игра является полноправным представителем «думообразных«, и в первую очередь наследником самого «DOOM». Причем если оригинальный сценарий можно отнести к научно-фантастическому жанру, произведения которого имеют логический конец, то про новую игру можно сказать, что это типичная «фэнтези», где можно лепить бесконечные сценарии, в которых Герой прорывается от самого маленького злостненького порождения Зла до грозного Повелителя Хаоса. Что и делает эти сценарии даже более интересными, чем обычная фантастика. Ранее все «думалки» придерживались уже проторенной дорожки, катящейся от уже устаревших подземелий Волчьего Логова мимо вполне современной Крепости доктора Радиаки в далекое будущее к злым инопланетянам, которые и людей-то не любят из-за того, видите ли, что мы на них чем-то не похожи. Фирма «Raven Software» решила сломать привычный стереотип, сложившийся у людей о разнообразных «думалках», и выпустить игру, где кровавая борьба идет уже не с какими-то там марсианами, а с самим Адом, на неизвестной планете, в неизвестное время.

Создатели игры разбили «Еретика» на три части. Причем проходить их можно как по отдельности, так и по порядку. Но зато при втором варианте прохождения игры сразу понимается замысел разработчиков, которые заставляют вас прорываться сквозь несметные толпы врагов к светлому будущему, в котором нет никаких злобных существ. По сценарию ваш герой оказывается в царстве одного из прислужников Тьмы. Для начала вы обнаруживаете, что стоите в доках Города Призраков, и у вас нет никакого выбора, кро-



ме как всех победить и найти выход из этого царства Теней.

Тут-то и становится понятно, что эта игра — вовсе не третий «DOOM», а именно первый «Heretic». Вместо приевшегося прозаичного пистолета в руках вы держите волшебную палочку, стреляющую огненными кристаллами. Пройдя через подземную тюрьму, склепы, затем прорвавшись через охрану башни и преодолев еще несколько не стоящих упоминания мест, вы окажетесь в адской утробе, месте, скажу я вам, вовсе не интересном для человека с нормальной психикой, и жутко опасном. Если же и она не сможет остановить прорыва к свободе, то, пройдя порталы Хаоса, борцы (во множественном числе, ибо, как и в «DOOM II», можно играть с друзьями по сети или модему. — **прим. ред.**) за чистоту рядов Ада наконец попадут под небесный купол Де Спэриала. И в конце пути героя, прошедшего этот длинный путь, будет ждать сам Де Спэриал, ездящий на огромном ящере. Он имеет жутко неприятную привычку исчезать в тот самый момент, когда ты уже уверовал в полную победу над врагом. Но и его можно победить! Так что изучим врагов, оружие и заклинания, помогающие в нелегком труде борьбы со Злом.

Одним из многих плюсов игры является явное повышение интеллекта монстров, что лично меня вначале очень неприятно удивило. Наверное, самыми умными тварями являются *горгоны*, летающие красные убийцы. Они вместо того, чтобы нападать только спереди, как и положено туповатым слугам Зла, вдруг начинают вас окружать. Так что в тактику «DOOM» «бей и беги» следует внести маленькое уточнение: «бей, стоя в углах, а беги прямо вперед». Следующим решает вам представиться некто, напоминающий *глиняного человека*. Но только не вздумайте, растрогавшись, подойти к нему ближе, чем на расстояние, равное длине *его* руки. Иначе кулачища пройдутся по вам без всякой жалости, что может привести к преждевременной кончине на самых ранних стадиях игры. Дальше — больше. *Мужики в кирасах*, имеющие дурацкую привычку кидаться красивыми разноцветными топорами. Зрелище напоминает цирк, где жонглер кидает предметы, а кто-то из зрителей их ловит. Только если здесь пару раз поймать красный топорик, то призом станет не конфетка и не шарик, а прямоугольный свинцовый ящичек. Есть еще несколько тварей (*скорпионы прямоходящие* с секирами, берущие в основном количеством; *минотавры*, изрыгающие потоки огня, но легко убиваемые; *кулачные бойцы*, испускающие самонаводящиеся черепа), о которых и упоминать-то не стоило бы. Так как тем, кто с ними не может справиться, я советую не играть во взрослые игры для детей младшего школьного возраста, а сидеть в мягком кресле и читать классику жанра. Сейчас речь пойдет о самых злостных, жутких и ужасных монстрах.





Череп динозаврочеловека по размерам явно принадлежал когда-то динозавру, а вот по виду и действиям — вполне человеческий. Разве динозавр додумался бы кидаться двумя видами кристаллов, один страшней другого, да еще при этом закручивать смертельные тайфуны, по своему действию напоминающие тренажеры, в которых космонавтов приучают к перегрузкам. После пары-тройки таких «тренировок» вам не придется больше чистить зубы по утрам.

Змееполз — это похожее на змею и ползающее на хвосте существо, стреляющее из палки, и явно не раз в год. Змееполз довольно медлителен, так что в крайнем случае можно смотаться к следующему приключению.

Летающий плащеносец очень напоминает одного из девяти черных призраков–кольценосцев, служивших великому Саурону в Средиземье, но при этом убивается не волшебным мифрильным оружием, которого в игре, увы, нет. Да и количество этих призраков значительно больше девяти.

Свинобык с кувалдой очень опасен. В бою применяет одновременно три вида оружия. Пускает по земле огненные потоки, пытается с разбегу проткнуть своими рогами и добивает вблизи здоровой кувалдой. Чтобы его победить, придется использовать почти все ресурсы, оставшиеся к тому времени.

Де Спэриал — главный колдун, ездящий на здоровенном ящере. Если самого ящера убить не очень сложно, то за его хозяином придется изрядно побегать ввиду его умения исчезать в самые неожиданные моменты времени и появляться в самых неподходящих местах. В борьбе Де Спэриал ведет себя явно нечестно. Так, например, он часто вызывает летающих плащеносцев, которые своими пакостями отвлекают вас от основного врага. Честная победа над ним является невероятным подвигом, но в таких делах быть джентльменом — значит вколотить последний гвоздь в крышку своего гроба. Мне удалось покончить с мерзавцем только благодаря секретным заклинаниям, о которых чуть позже...

При изобретении оружия создатели игры наверняка проштудировали десятки томов различных фантастов, потому что иначе никак не додуматься до таких занятных видов вооружения, которые применяет в игре герой. Оружие, как и во всех «думообразных» играх, выбирается цифрами от 1 до 7, но появился один существенный плюс. Теперь с помощью клавиш «Delete», «End» и «Page Down» можно менять угол наклона оружия от пола до потолка. Если же вам лень все время отслеживать прицел оружия, то, как и ранее, при выстреле в сторону противника заряды сами уточнят цель и попадут почти в «яблочко». Все оружие, как и положено в сказке, сказочное.



Шест (выбирается клавишей «1») — казалось бы, что в нем сказочного, но не забудьте, что во многих сказках колдуны имеют свои жезлы. Так что и шест здесь вставлен явно по делу. Очень эффективен, если есть много времени и «вечная» жизнь.

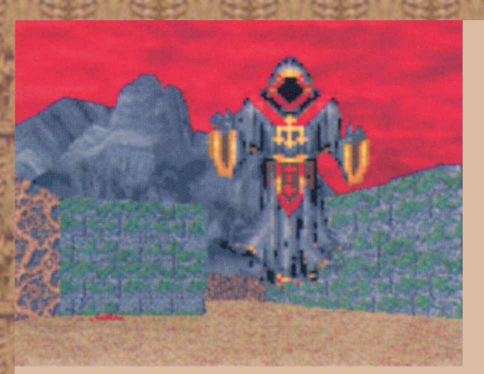
Энергетические перчатки (та же клавиша «1») — довольно неудобная штука, но тем, кто не любит, когда вражеская кровь заливает его одежду, руки и лицо, советую не снимать перчаток, чтобы уж не совсем вымазаться.



Волшебная палочка (клавиша «2») — действительно сказочное оружие, но действует ненамного лучше обычных детских пистолетов–хлопушек. Шума много, а пользы мало. Плюсом является высокая точность применения данного оружия на больших расстояниях.

Эфирный арбалет («3«) очень эффективен при борьбе с горгонами и другими слабосильными монстрами. Может использоваться почти всегда, за исключением моментов борьбы с труднопобедимыми тварями.

Коготь дракона («4») — красивая вещичка внушительного вида. При прохождении игры секрет, против кого его лучше применять, так и остался неразгаданным.



Адский посох («5») — прекрасное оружие с потрясающей скорострельностью. Сметает все на своем пути. Но боеприпасы к нему найти довольно трудно. Так что применять лучше всего против большого скопления врагов.

Крылатый череп («6») — самый мощный вид вооружения. Сметает все на своем пути. Наистрашнейшие монстры сдавались под его натиском. Самая главная проблема — с боеприпасами. Так что думайте, когда и чем против кого драться.

Булавошар («7») — хоть это и последний представитель новоизобретенных видов оружия, но он не является самым мощным. Выпускает шары в большом количестве. Весьма скорострелен и использует самонаводящиеся заряды.

Вот такое оружие можно встретить в подземном мире. Но, как вы понимаете, там, где живут всякие монстры, колдуны и разные другие прислужники Тьмы, не обойтись без волшебных штучек. Целых десять заклинаний помогут вам в деле уничтожения Главного Врага и его приспешников. Для применения заклинания нужно найти специальный предмет, который обратится по вашей просьбе к тем богам, которые могут помочь в нужное время в нужном месте. Давайте разберемся, чем может помочь каждый конкретный объект.

Пузырек с живой водой спасает вам жизнь, но, к сожалению, не полностью. При опорожнении пузырька жизненный тонус повышается на 25 пунктов.

Книга с черепком увеличивает мощь оружия. При этом либо возрастает количество зарядов, выпускаемых одним залпом, либо их величина, либо (при применении Адского посоха) с потолка начинает литься огненный дождь. Незаменимая вещь, особенно когда борешься с превосходящими силами противника.

Крылья — замечательнейшая штука. Позволяют летать. Ощущения непередаваемые — это надо увидеть и прочувствовать.

Песочные часы — мина замедленного действия. Вещь, конечно, хорошая, но больно опасна для здоровья, и не только вражеского.

Кольцо помогает спастись от песочных часов. При надевании кольца взрыв не будет отнимать столь драгоценные пункты жизненной энергии, зато враги насладятся этой удивительной вспышкой последний раз, так как больше они ничему удивляться не смогут.

Волшебная урна — восхитительная посудина. Уж не знаю, что в ней находится, но эффект от ее применения превосходит все ожидания. После использования урны жизнь, как бы мало ее не оставалось до этого, восстанавливается до ста, да, именно до *ста* пунктов. Круто, не правда ли?

Щит перебрасывает вас на начало этапа. Полезно, если вы совсем уж запутались в страшных лабиринтах дворца Хаоса.

Яйцо влияет на любое оружие, делая из него подобие термоядерной бомбы. От одного такого выстрела гибнет 90% соперников. Правда, они могут не совсем умереть, а превратится в куриц, которых можно забить применив секретный пароль (какой — читайте дальше), после чего ваш герой превращается в цыпленка, и вам не составит никакого труда заклевать противников.

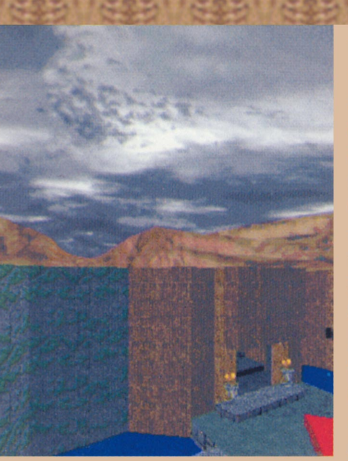
Факел придает всем теням правильные очертания, а, говоря попросту, включает свет в темных помещениях.

Рожа-тень — делает оружие прозрачным, что также увеличивает его силу на несколько процентов.

Единственный недостаток всех этих замечательных заклинаний — ограниченное время их действия.

О легальных способах борьбы сказано все. Теперь о незаконных. Хотя поборники чистоты нравов утверждают, что применение «читов» оскорбляет как самих разработчиков, так и честных игроков, я все-





таки испытываю непреодолимое желание помочь насладиться этой игрой как можно большему числу читателей, в том числе и тем, кто не любит бесконечное число раз начинать борьбу с одного и того же места (ну почему, скажите, человек должен страдать, если он не обладает необходимой гибкостью пальцев или безграничным терпением?), и тем, кто не считает правила, игры, навязанные авторами, истиной в последней инстанции. В общем, вопрос этот дискуссионный, поэтому предлагаю оставить его обсуждение на будущее. С добродетельными моими читателями я сейчас прощаюсь и желаю им огромной удачи и полнейшего наслаждения этой замечательной игрой. Всего вам доброго!

А теперь, к своему величайшему сожалению попрощавшись с частью моих читателей, приветствую самых любознательных и предлагаю им ознакомиться с моим напутственным словом. Но прежде чем перейти к описанию секретных паролей, хочу предупредить тех, кто считает, что они уже давно, еще из «DOOM», знают все пароли. Заранее приношу искренние соболезнования тому, кто рискнет ввести «думские» пароли при игре в «Еретика». *«IDDQD»* вместо того, чтобы сделать вас неуязвимым, отнимет последние остатки жизни, а *«IDKFA»* отберет все оружие, которое было, и оставит вас с одним шестом. При этом вся эта мерзопакость сопровождается ехидными замечаниями с экрана, так что людям, не знающим английского, придется легче, так как они не смогут оценить всю глубину подобной подлости и таким образом сберегут себе еще несколько нервных клеток. У «Еретика» своя собственная система паролей, прочитайте их и выучите наизусть, как работу Ильича «Что делать?». Для тех, кто не был знаком с «DOOM», объясню, что нужно просто вводить указанные последовательности символов в процессе игры, и вы получите соответствующие возможности.

COCKADOODLEDOO (ох, и намучился же я, набирая этот пароль) — превращает вас в цыпленка.
ENGAGExx — перемещение на уровень *xx*.
GIMME — при использовании с клавишами «A–J» дает вам все «заклинальные» предметы.
KITTY — позволяет проходить сквозь стены.
MASSACRE — убивает на текущем уровне всех чудовищ.
QUICKEN — бессмертие.
PONCE — прибавляет здоровье.
RAMBO — вы получаете все виды оружия и максимум брони.
RAVMAP — полностью открывает карту (набирается в режиме карты).
RAVSKEL — вы получаете ключи всех цветов.
SHAZAM — аналогичен применению книги.

Кроме всего этого, те, кто захочет иметь долгую память об этой замечательной игре, могут набрать в командной строке при запуске «Еретика» фразу *–RAVPIC* и затем с помощью клавиши *F1* снимать картинки из игры в PCX-файлы.

Ну вот, теперь, наверное, действительно все. Играйте, наслаждайтесь и ждите следующую версию. Это явно не последняя встреча с «Еретиком» — уж больно страшно выглядит последняя картинка в игре. То ли еще будет!

ОГОНЬКУ НЕ НАЙДЕТСЯ?

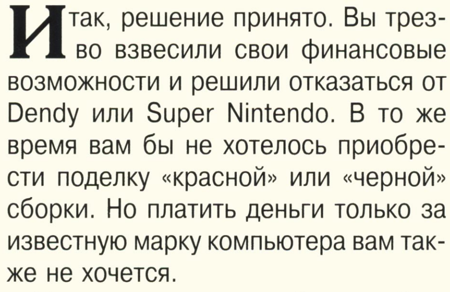






В. Водолазкий

Под цвет ваших обоев...



Итак, решение принято. Вы трезво взвесили свои финансовые возможности и решили отказаться от Dendy или Super Nintendo. В то же время вам бы не хотелось приобрести поделку «красной» или «черной» сборки. Но платить деньги только за известную марку компьютера вам также не хочется.

И конечно, хотелось бы приобрести специализированный компьютер, который изначально был бы ориентирован на работу в домашних условиях. И с этого момента появляются проблемы...

Давайте рассмотрим, каким требованиям должен удовлетворять домашний компьютер. Во-первых, это функциональная завершенность. То есть его вычислительных ресурсов должно хватать на работу с любыми типами игр и прикладными пакетами, что и позволяет сформировать самые минимальные требования к аппаратуре: 80486, 4 Мб RAM, SVGA 1 Мб, звуковая плата, совместимая с Sound Blaster, винчестер емкостью хотя бы 210 Мб и двухскоростной привод CD-ROM.

Можно спорить относительно отдельных пунктов, но как только вы увидите «Wing Commander III», «Little Big Adventure» или уже знакомую вам по публикациям в нашем журнале игру «Under a killing Moon», то большинство возражений отпадет само собой. Современные игры — это настоящие пожиратели ресурсов, как ваших (денег и времени), так и машинных (процессор, память, диск). Тенденция к усложнению игровых программ, наметившаяся в последние годы, привела к появлению продуктов, ориентированных как минимум на «Пентюшеч-

ку». Так что, чем мощнее приобретаемый вами компьютер, тем дольше вы сможете оставаться в строю передовых пользователей.

Кстати, игры — это всего лишь отражение общих тенденций в развитии прикладного программного обеспечения. Все больше обычных продуктов общего назначения приобретает мультимедийную окраску, которая, прямо скажем, здорово облегчает жизнь. Возьмем, например, *Navigator 2.0*, поставляемый фирмой «Packard Bell».

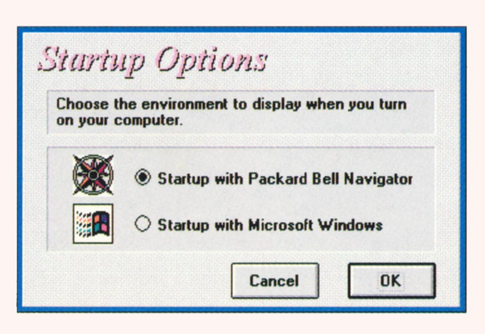
Это графический интерфейс, который, по оценке специалистов многих западных компьютерных изданий, является наиболее привлекательным для широких пользовательских масс. Включив компьютер, вы оказываетесь в «прихожей» виртуального дома, откуда, как и положено, ведут двери в различные комнаты. И, если вам до сих пор не удалось расширить свою жилплощадь, то в *Navigator 2.0* вы без проблем создадите виртуальные «квартиры» для каждого из членов своей семьи.

Есть, впрочем, и некоторые обязательные элементы. Например, комната «Программное обеспечение» содержит уже установленные продукты «Microsoft Money» (контроль домашнего бюджета), мощный коммуникационный пакет «Prodigy» и ряд других продуктов. В «Центре обучения» вы найдете всю необходимую информацию по усовершенствованию системы. В «Мастерской» вы получите ответы (со звуком и видео) на все те вопросы, которые неизбежно возникают при работе с машиной. При этом вас не будут терроризировать длинными непонятными терминами!

Вообще говоря, достаточно было бы упомянуть, что *Navigator 2.0* представляет собой альтернативу привычной оболочке «Диспетчера Программ» в Windows. Но все же это слишком блеклое сравнение. И прежде всего потому, что в *Navigator 2.0* есть «Детская комната»!

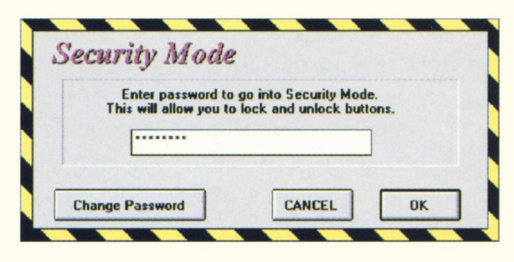
Это потрясающе! «Детская» может предстать перед вами в виде трехмерной космической станции. Или эльфийской деревни (эльфы, как писал старина Толкиен, жили на деревьях). Как только карапуз «входит в детскую», он начинает слышать озорной смех и самые забавные звуковые эффекты. «Детская» скрывает в себе огромное количество программ, большинство из которых вызываются одним нажатием на клавишу «мыши».

Есть, однако, и некоторые неприятные моменты. Комнату надо убирать. Увы, и в виртуальном мире дети ощущают на себе гнет окружающей среды! Если вы пренебрежете своими обязанностями, то при очередном визите можете обнаружить, что все предметы, которые должны аккуратно лежать на полках, оказались разбросанными по полу.



Зато приобщение к порядку позволяет здорово облегчить жизнь. Ваш ребенок может хранить в

ящиках комода свои письма, домашние задания и рисунки. А, кроме того, в любой момент времени детей ожидают забавные сюрпризы, например, прилет космического корабля. Правда, бывает по всякому. Может просто пробежать по столу паучок, а может и произойти настоящее землетрясение!



Чтобы расшалившиеся детишки не «попереворачивали мебель во всем доме», вы можете закрыть некоторые двери на ключ. Впрочем, разработчики предупреждают, что довольно часто дети, знающие о компьютерах побольше родителей, успевают первыми закрыть свои входы!

Ну как, впечатляет? В конце концов, почему пользователь должен изучать многотомные руководства, которыми завалены книжные магазины? Почему для пользования телевизором достаточно нескольких кнопок и десятистраничной книжки, а работа с компьютером требует квалификации инженера в области радиоэлектроники?

Интересный вопрос... Но на него уже есть ответ. И нашла его американская фирма «Packard Bell», та самая, которая выпускает *Navigator 2.0*. Я забыл отметить, что этот продукт устанавливается на новую серию домашних компьютеров, получившую название *Spectria*.

Это мультимедийная система «all-in-one», которая не требует никакого специального монтажа, установки и запуска. *Spectria* использует моноблочную компоновку, что избавляет вас от путаницы проводов и позволяет сэкономить драгоценное место на поверхности стола. Вам необходимо только подключить клавиатуру и «мышь» (а для того, чтобы вы не запутались, кабели и разъемы имеют соответствующие цвета). Выполнив эту несложную операцию, вы включаете кнопку питания и входите в «виртуальный дом».

Эта модель легко переносится на другое место, что позволяет значительно облегчить процесс перестановки мебели в квартире, и, что гораздо более важно для населения малогабаритных и малокомнатных квартир, уносить компьютер вечером на кухню! Хотя и в комнате компьютер не портит общего вида. А если учесть, что при желании вы можете приобрести съемные цветные панели (зеленовато-голубого, ярко-голубого и красно-желтого цветов), то хозяйка дома всегда сумеет разместить машину таким образом, чтобы общий интерьер только выигрывал.

Впрочем, не забыт и хозяин. «Packard Bell» в очередной раз тонко сыграла на человеческой психологии, позволив всем пользователям без каких-либо проблем усовершенствовать свои компьютеры. Для того чтобы установить или заменить различные компоненты компьютера, вам необходимо только открыть заднюю панель машины. И все! Никакие инструменты вам не понадобятся!

Итак, компьютер низложен до уровня рядового бытового прибора! Что, впрочем, совершенно не сказалось на

его надежности, но зато привело к небывалому росту популярности. Знаете ли вы, что по общему объему продаж компьютеры фирмы «Packard Bell» занимают сегодня четвертое место в мире. А в США — первое, причем на четвертом находится сама фирма IBM!

Но что там внутри? И сколько придется заплатить за столь привлекательные решения? Давайте взглянем на технические характеристики. Серия *Spectria* оснащается процессорами Intel 80486 — от 486SX/25 до 486DX2/100. При желании вы можете установить и Intel Pentium Overdrive. Стандартный объем оперативной памяти составляет 4 Мб, но вы можете расширить ОЗУ и до 64 Мб! Встроенная кэш-память процессора может быть усилена внешней памятью объемом до 512 Кб. Для работы с графикой серия *Spectria* комплектуется высокоскоростным видеоадаптером с шиной Vesa Local Bus, имеющим 1 Мб видеоОЗУ. Впрочем, и видеопамять можно увеличить до 2 Мб, что позволит использовать режимы True Color, благо 14-дюймовый монитор (зерно 0,28) позволяет поддерживать режим 1024×768 при отображении до 262144 цветов.

И, конечно же, средства мультимедиа! Это двухскоростной привод CD-ROM (Panasonic CR-562) и 16-разрядная звуковая карта, совместимая с Sound Blaster 16. Кроме того, на самой звуковой карте интегрирован и факс-модем, обеспечивающий обмен данными со скоростью до 14400 бод. Вывод звука осуществляется на великолепную акустическую систему, которая также встроена в корпус компьютера.

А о программном обеспечении, которое входит в комплект поставки (27 продуктов, которые в розницу «тянут» на 1000 долларов), надо писать отдельно!

Коснемся самого больного для российского покупателя вопроса — цены. Так вот, цены на мультимедийные компьютеры «Packard Bell», в зависимости от конфигурации, находятся в пределах от 1500 до 2500 долларов. А это средние цены на аналогичные машины «красной сборки», правда, без учета того, что в стоимость *Spectria* уже включена двухгодичная гарантия! А уровень технологического исполнения совсем иной. Что и привлекает потребителей к серии *Spectria*. Которую вы можете уже сегодня приобрести и в Москве! И не единичные, выставочные образцы, а **СТОЛЬКО, СКОЛЬКО НУЖНО**!



АО «ОПТИМА»

Москва, Рубцовская набережная, 3.
Телефоны: (095) 263-9994,
263-9946,
263-9916.
Факс: (095) 267-5362.
E-mail: optima@optima.msk.su.



С. Чекмаев

ВОССОЕДИНЕНИЕ



Название игры:	«Reunion»
Фирма-разработчик:	«Amnesty Design»
Год выпуска:	1994
Объем на HDD:	21 Мб
Требования к аппаратуре:	486 SX, 4 Мб ОЗУ
Графика:	SVGA 640×480×256
Управление:	клавиатура/«мышь»
Звук:	Adlib/Sound Blaster

Еще одна космическая суперстратегия появилась на российском рынке одновременно с «Outpost» и «Alien Legacy», но, в отличие от них, не может похвастать громкими именами своих создателей. Да и фирма-дистрибьютор «Grandslam» не столь знаменита и прославлена, как «Sierra». Но похоже, что отсутствие всемирной известности не помешало группе венгерских музыкантов, графиков и программистов из полухакерской команды «Amnesty Design» создать новую стратегию-хит.

Итак, начнем. Стиль и исполнение игры достаточно своеобразны: здесь присутствует довольно необычный для стратегии отсчет реального времени. В отличие от «Civilization», «Outpost» и «Master of Orion», где игра идет как бы в своеобразные многофигурные шахматы (ваш ход — ход соперника), здесь все происходит одновременно и сразу во многих местах. В этом «Reunion» немного напоминает «Duna-2», хотя и не столь динамична.

Еще одно отличие состоит в том, что игра развивается по определенной сюжетной линии, сильно привязанной ко времени (если враги должны прилететь, то они обязательно появятся час в час — и нечего ждать поблажек или потери памяти у неприятельских командиров). По-моему, эти две особенности немного портят игру, хотя и держат игрока в постоянном напряжении, способствуя повышению уровня адреналина в крови.

Весьма необычно, но очень «стильно» и качественно выполнена заставка, снабженная также великолепной музыкой и оцифрованным голосом. Вообще звук и мультипликационные видеовставки указывают на профессионализм и чрезмерно буйную фантазию авторов.

Теперь предыстория.

В конце XXII века на Земле воцарился всеобщий мир. Экологические проблемы были решены. Вооруженные силы ООН бдительно следили за любой попыткой развязать вооруженный конфликт и пресекали ее в корне. Земля стала зоной, свободной от войн. В атмосфере мира и процветания научный прогресс пошел семимильными шагами.

В **2563** году при соединении некоторых положений единой теории поля и физики антиматерии был разработан новый тип космического двигателя, получивший название субпространственного, или в просторечии «WARP».



2575. На основе нового двигателя построены два межсистемных космолета, получившие названия «Explorer I» и «Explorer II», то есть «Исследователь». Они были отправлены в глубины космоса на поиски новых систем и планет, пригодных для обитания. «Исследователь I» пропал без вести, а «Исследователь II» выполнил свою миссию успешно — нашел новую пригодную для жизни планетную систему и вернулся на родную Землю.

2615. «Исследователь II» после заправки на орбите отправился в новый полет, неся на борту 2000 колонистов.

2616. Черный год в истории Земли — планета охвачена всемирным восстанием против существующего режима. Мятежники взяли верх и превратили планету в громадную тюрьму... Тем временем «Исследователь II» продолжает свой путь к неизведанным планетам, но неожиданно попадает в мощный метеоритный поток. Уничтожен двигатель «WARP», повреждены системы обеспечения, погибли люди. Пять лет дрейфовал «Исследователь II» и в **2621** году достиг новой звездной системы. Люди высадились на неизвестной планете, бесхитростно окрестили ее Новой Землей и основали колонию. И теперь именно вам предстоит обустраивать ее, кормить колонистов, развивать науку и технику, выйти в космос и сделать многое другое.

Вот и вся сказка. Кстати, все вышеописанное будет весьма полезно не только людям, не знающим английского, но и всем остальным, так как игра периодически устраивает проверку знания истории, и эти даты очень пригодятся.



Все без исключения программисты страдают манией величия, поэтому наша новая планета находится в



системе Amnesty (название фирмы-разработчика).

Ваша первая задача — набрать себе команду: полководца, пилота, ученого и дизайнера. Все они имеют по три уровня интеллекта (третий — самый лучший и дорогой, на него у вас вначале не хватит денег, однако не все же сразу), что заметно сказывается на их способностях. К примеру, более опытный пилот сможет водить корабли за пределы вашей системы при наличии межпространственного двигателя. Дизайнер высокой квалификации умеет строить колонии на радиоактивных и метеоопасных планетах.

С учеными дело обстоит сложнее — у каждого из них по четыре квалификационных позиции: математика, физика, электроника и ксенология. Для любых изобретений необходимо, чтобы уровень знаний вашего ученого по всем четырем дисциплинам был хотя бы равен требуемому. И не забудьте, что прежде чем давать задания на изобретения, необходимо продумать теоретически (invented) предмет исследований.

Всех ваших советников можно направлять в университет для повышения квалификации, правда, за очень немалые деньги.

Однако помните, что у каждого вашего помощника есть максимальный уровень развития, так что иногда стоит решить, учить ли старого советника или купить нового с более высокими возможностями. Идеальной комбинацией для начала игры считается пилот и дизайнер первого уровня, ученый и воин — второго. Так вы сэкономите больше денег.

В начале игры у вас всего три готовых открытия: робот-рудокоп, орбитальный спутник и ядерная электростанция. После некоторой доработки они готовы к постройке. Роботы используются для добычи полезных ископаемых — по одному на шахту. Максимально на планете может быть девять шахт, в них добываются все минералы, которыми богата данная планета. Детоксин — эквивалент земной нефти — добывается на специальных буровых вышках.

Вот *список всех полезных ископаемых*: Lepitium, Detoxin, Energon, Kremir, Texon, Raenium.

Двух последних на вашей планете нет. Это не страшно, планет под боком много, а полезных ископаемых на них еще больше. Количество добываемых на планете полезных ископаемых прямо зависит от количества шахт и обслуживающих их роботов, а детоксина — еще и от энерговооруженности вашей колонии.

Электричество вырабатывается атомными и ветрогенераторами. Последние хотя и более дешевы, но менее эффективны, а, кроме того, на некоторых планетах просто не бывает ветра. В дальнейшем у вас появится еще один источник энергии — солнечные батареи. Не забывайте, что энергетический голод в колонии может привести к обесточиванию второстепенных сооружений до тех пор, пока не будут обеспечены электричеством основные здания.

На непригодных для жизни, но богатых минералами планетах можно строить роботизированные добывающие комплексы.

Для чего нужны полезные ископаемые? Для постройки вооружений, механизмов и космических кораблей, которые требуют не только денег и времени, но и ресурсов. Мало все это изобрести, нужно еще и построить. Правда, кое-что (например, межпространственное радио или ментальный радар) изобретается достаточно просто, то есть строится один раз.



...УНИЧТОЖИТЬ СРАЗУ ГЛАВНУЮ ПЛАНЕТУ ВРАГА!



Изобретения невозможно развивать постоянно, как в «Civilization», для теоретического обоснования нового открытия нужен мощный толчок. Например, для изобретения ракеты-носителя необходимо убедиться, что спутник сам по себе до соседней планеты не долетит, а для этого придется пойти на жертвы.

И осталось сказать еще об одном.

Можно объединять свои корабли во флоты, чтобы было легче ими управлять. Флоты бывают трех типов: исследовательские, военные и транспортные. Как видно из названий, исследовательские соединения включают в себя спутники и их носители, военные — космическую и наземную боевую технику, а транспортные — грузовые космолеты для перевозок механизмов и ресурсов.

Вот вроде и все. Бесполезно полностью расписывать сюжет игры, но несколько советов на будущее дать можно.

1. Не забывайте вовремя вывозить ресурсы с добывающих планет, иначе их хранилища переполнятся и добыча пойдет впустую.
2. Для транспортировки с планеты на планету необходимо построить космические порты (Space Port). Для этого вам потребуются механические (Vehicle Plant) и строительные (Builder Plant) заводы.
3. Чтобы выжать из планеты как можно большее количество денег, повышайте плотность населения и уровень налогообложения, хотя скорость естественного прироста напрямую зависит от морального состояния жителей, а оно, в свою очередь, от налоговой политики. Заколдованный круг? Смотри пункт 4.
4. Настроение народа повышается вместе с уровнем жизни, а для этого стройте больше жилых корпусов, ферм, продуктовых хранилищ и госпиталей. Не забывайте о духовных потребностях населения: больше парков, реабилитационных центров, университет и хотя бы одна церковь.
5. Не торопитесь строить колонии на радиоактивных и метеоопасных планетах, если у вас нет необходимых открытий. Сначала необходимо изобрести защитный купол.
6. Не осваивайте четвертую звездную систему. В один прекрасный момент она превратится в космическую пыль от вспышки сверхновой. Проживающую там расу Эранов хорошо бы спасти: иногда в качестве благодарности они дают нужные изобретения.
7. Полезно строить одновременно несколько видов оружия, а иначе перед лицом инопланетной агрессии вы окажетесь с целым флотом космических истребителей, которые нечем будет вооружать.
8. Постарайтесь уничтожить сразу главную планету врага, тогда колонии достанутся вам практически без боя.
9. Не начинайте военные действия первыми. Ничего хорошего из этого не выйдет — лучше дождитесь, пока вам объявят войну. В переговорах с инопланетянами будьте очень внимательны, берите только изобретения и особенно не торгуйтесь, а то не дадут.
10. Поскольку игра идет в реальном времени, ведите строительство сразу, как только у вас появятся необходимые деньги и ресурсы. Промедление смерти подобно.
11. Чаще заглядывайте в бар, беседуйте со своими или наемными информаторами — это иногда помогает. Как правило, собственные информаторы довольно туповаты; если есть возможность, без колебаний меняйте их на наемников.

И последнее. Игра насыщена «багами» и «читами», что, с одной стороны, делает ее в чем-то интересней, а с другой — сильно раздражает. Особенно чувствительным рекомендуется достать update, где большинство ошибок исправлено. А подробнее о «багах» и «читах» — в другой раз.



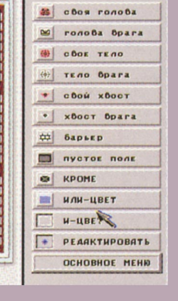


М. Матасов

Название игры: ..... «Snake Battle»
Фирма-разработчик: «Gamos»
Объем на диске: .... 360 Кб
Управление: .... «мышь»/клавиатура
Графика: .... EGA
Звук: .... Sound Blaster

или Программисты тоже иногда играют в игры

Большинство ортодоксальных программистов обычно очень скептически относятся к компьютерным играм. Возможно, их отпугивает сопутствующее игре море случайностей, противное их алгоритмическому складу ума. Но ведь программисты по природе очень азартные люди: их любимое занятие — ловля ошибок — не что иное, как игра, за которой они могут просиживать сутки напролет. Главное, чтобы была логика, чтобы ситуация легко формализовывалась и под контролем был каждый бит. А самое главное — критерий успеха: настоящий программист к олимпийскому девизу «Citius! Altius! Fortius!» наверняка добавил бы «Bellius!» («Красивее!»), причем поставил бы его на первое место. Нет большего кайфа для программиста, чем заменить убогие IF на симпатичный CASE или использовать изящную рекурсию.



Свои программы для программистов — как дети или домашние животные. Их холят и лелеют, за них волнуются и переживают, их качествами и успехами гордятся и хвалятся друг перед другом. И тем самым как бы соревнуются между собой! Чтобы утолить природную жажду соперничества, самые азартные из программистов устраивают различные конкурсы, изощряются в разведении и обезвреживании вирусов, а также придумывают для себя особые чисто программистские игры.

Еще на заре компьютерной эры, когда лишь немногих избранных впускали в мерцающие тысячами лампочек лабиринты машинных залов, одни уже печатали на АЦПУ Джоконду, а другие «воевали в памяти». Специальная программа (рефери) загружала в случайные адреса некого участка ОЗУ (ринга) двух бойцов (коды программ соревнующихся игроков-программистов) и затем поочередно выполняла по одной команде каждого «соперника». Проигрывал тот, чья программа на очередном ходу не могла нормально продолжить работу. CoreWar (война в ядре ОЗУ) стала целым культурным явлением в начале 80-х, несмотря на отсутствие наглядности и сложности организации. Проводились турниры, создавались клубы, издавалась специальная ли-

тература. Огонь «игр для программистов» был спущен с Олимпа на землю. Слава тому Прометею, который совершил этот подвиг!

Чуть позже абстракция стала уступать место образам. В ныне здравствующей программистской забаве «C–Robots» программы участников отождествляются со сражающимися в виртуальном пространстве 1000×1000 клеток боевыми роботами, оснащенными шасси (для перемещения), сканером (для получения информации) и пушкой (для всего остального). Программы здесь пишутся уже не в кодах, а на подмножестве языка C, что позволяет погреться у огня этой игры не только великим жрецам (системщикам), но и простым монахам (прикладным программистам).

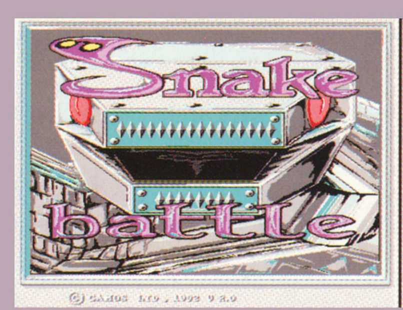
В 1992 году одним из ведущих российских разработчиков игровых программ — фирмой «Геймос» («Gamos») создана новая игра этого класса — «Змеиный бой» («Snake Battle»). С ее появлением совершен следующий шаг: огонь «игр для программистов» донесен до всех смертных. Самое главное — создание красочного графического интерфейса и доступного даже ребенку способа программирования, не требующего специальных знаний ни устройства компьютера, ни сложных языков.

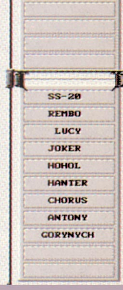


На экране по небольшому клетчатому полю ползают симпатичные гадюки, очень забавно откусывая друг у друга хвосты. Алгоритмов, которым подчиняется поведение противников, вы не знаете, а вот ваша змея строго выполняет правила, написанные вами для нее перед началом схватки. Эти правила носят эвристический характер: если наблюдается такая-то ситуация — действуй так-то. Игровые ситуации легко формализуются в виде графических пиктограмм, а направление головы на картинке указывает предписываемое направление движения. Каждое правило имеет свой приоритет и рассматривается только тогда, когда не сработали все «старшие». Если же в текущей ситуации не срабатывает ни одно из установленных правил, то змея движется случайно. Все это очень напоминает «лженауку» кибернетику и пресловутый «искусственный интеллект». Кто хочет «пощупать» эти понятия, может начать со «Snake Battle».

Вообще, чтобы понять, что это за игра, в нее надо поиграть. Никакими словами невозможно передать то двойное творческое вдохновение тренера, которое испытывает пользователь, сначала обучающий своего «питонца» различным наступательным и оборонительным приемам, а затем «болеющий» за него во время поединков и турниров. Дело в том, что свою змею, то есть набор правил, описывающих ее поведение, вы можете записать в отдельный файл и бежать с дискетой к товарищу или послать файл по электронной почте организаторам соревнований и чемпионатов. Такие соревнования, в том числе международные, уже проводятся — более детально о них можно узнать из журнала «PC–Review» № 7 за 1994 год. Участие в серьезных соревнованиях принимают только зарегистрированные пользователи, официально приобрести копию программы (издана фирмой «Стрелец») можно в розничной торговле или через редакцию журнала «КомпАс».

Программа непритязательна в требованиях к аппаратуре: ей достаточно XT с EGA-картой, а вскоре авторы обещали выпустить даже CGA-версию, что сделает ее подлинно «народной». Управляется клавиатурой или «мышью», занимает очень мало места — все гениальное просто! А пользователю остается только создавать такие же простые и красивые программы для своих удавов и наслаждаться этой умной и азартной «игрой для программистов» третьего поколения.





новое развлечение тетрисоманов





Название игры: «Змеелов»
Компьютер: ... IBM PC XT/AT
Графика: ..... EGA/VGA/MCGA
Память: ...... 250 Кб

Компания «АйТи», выступающая в последнее время на российском рынке издателем программного обеспечения, выпустила новую «тетрисоподобную» игру «Змеелов». Эта игра, уже известная в США и Западной Европе под названием «Wildsnake», была разработана фирмой «Gamos», известной как создатель «Color Lines», «Tetriller» и других популярных игр. Опираясь на уже сложившуюся богатую традицию, «Змеелов» разгоняет тоскливую ряску, затянувшую омут тетрисомании.

В последнее время жизнь тетрисомана стала не такой сладкой. Старый добрый «Тетрис», с которого все начинали, потихонечку надоедает даже самым заядлым фанатам. Проблема эта не нова, и создано уже большое количество «тетрисоподобных» игр — «Columns», «Tetriller», «Pentix» и другие. Все они, однако, недолго радуют глаз опытного тетрисиста. Ведь ничего принципиально нового там нет. Сверху падает набор некоторых элементов, и находящиеся рядом (все или похожие) исчезают. В новых разновидностях лишь появляются фигуры новой формы и исчезают наборы одинакового цвета... Разве что «Tetriller» чуть-чуть отличается — к созданию полных строк добавляется задача «вывода» человечка. Но обычно его «запирают» — и снова играют в «Тетрис», потому что он привычнее. Тоска зеленая! Но теперь все может наконец-то измениться — появился «Змеелов».

В такой милый всем двумерный прямоугольный колодец сползают сверху вниз змеи, расписанные красивыми узорами. Их хвосты живописно извиваются. Натолкнувшись на препятствие, они поворачивают, пока не «упрутся» сверху и с боков. Змеи бывают восьми разных цветов, и они не мешают друг другу, так что, пока ползут разноцветные змеи, вы можете красиво разложить их на экране, управляя ими при помощи стрелок. Но вот ползет змея, цвет которой уже присутствует на экране. Повинуясь инстинкту любителя «Columns», вы направляете ее на змею того же цвета. Столкновение, щелчок и... змея осталась жива! Зато исчезла укушенная ею родственница. И тут же зашевелились уже лежащие вокруг другие змеи, занимая освободившееся место, а если встречаются две змеи одного цвета, то одна опять жалит другую! Ваша задача — направлять змей так, чтобы они почаще атаковали друг друга, а куча не доросла до верха. Учтите, что змея может быть «заблокирована» змеями других цветов, и новую змею того же цвета уже нельзя будет на нее направить. Кажется, просто? Ан нет. Ведь после каждого укуса передвигается много змей, создавая неожиданные ситуации, закрывая «проходы»...

Хочется надеяться, что «Змеелов» скрасит, наконец, тоску, поразившую в последнее время многих закоренелых тетрисоманов.

Вслед за «Змееловом» компания «АйТи» выпускает серию из четырех логических игр фирмы «Gamos»: «Color Lines», «Девятка», «Балда» и «Уголки». Любители «Color Lines», несомненно, оценят новые игры, в которых продолжается история знакомых всем персонажей.

Телефон компании «АйТи» — (095) 125–5312.

Quarantine



GameTek, 1994

Если вам когда-нибудь говорили про эту игру, что это «DOOM на колесах», то не принимайте такое мнение за чистую монету. Во-первых, в этой игре мало что осталось от популярной аркады, а, во-вторых, и колес-то там никаких нет. На самом деле авторы предприняли попытку скрестить два беспроигрышных с коммерческой точки зрения жанра, но в итоге получилось нечто неопределенное.

Действие происходит в недалеком будущем в одном из американских городков, жители которого в результате безумного эксперимента оказались ограждены от цивилизации «железным занавесом». Вскоре город погрузился в хаос. Люди, подвергшиеся действию неизвестной вакцины, испытывают непреодолимое желание убивать себе подобных. Вы — таксист, но работа эта мало чем напоминает известную всем профессию. Подобие авто на воздушной подушке несет вас в поисках редких пассажиров по вымершим улицам недавно еще оживленного города. Однако поездки сопряжены с ежесекундным риском — любой встречный, любая машина и даже ваши пассажиры могут оказаться смертельно опасными. Отказаться же от столь тяжкого занятия невозможно, поскольку без денег здесь не выжить. Выручить вас сможет лишь быстрота реакции, мастерское вождение своего такси, умение с первого взгляда оценить обстановку и, конечно, удача.

Однако реализация сюжета, основанного на известном фильме «Побег из Нью-Йорка», оставляет желать лучшего. Управление машиной настолько неудобно, что желание играть убывает в геометрической прогрессии от времени, проведенного за рулем. Вооружение тоже не ахти какое. Экономические аспекты в игре скорее обозначены, чем реально присутствуют. Графика VGA сегодня смотрится довольно убого. Хотя чего можно требовать от игры, которая занимает всего 10 Мб (только непонятно, зачем ее потребовалось издавать в CD–ROM исполнении).



М. Нилов

В тишине вечной ночи...

Fight! For the living fighting the world!
ManowaR'87

Название игры: .... «The Dark Heart of Uukrul»

Фирма-разработчик: .... «Broderbund Software, Inc.»

Год выпуска: 1990–1991

Объем на диске: .... 720 Кб

Видео: .... CGA/EGA/VGA/Tandy/Hercules

Звук: .... нет

Управление: .... клавиатура

В последнее время в компьютерных кругах происходит переориентация на мощные машины, обладающие высоким быстродействием, огромными резервами памяти, высококачественной графикой и зачастую оборудованные системами мультимедиа. Но что делать тем, кто в силу тех или иных причин вынужден работать на компьютерах класса PC XT/AT и иже с ними совместимыми отечественными аналогами? Такая машина, конечно, не обладает достаточными ресурсами для современных игр, одни размеры которых способны повергнуть пользователя в шок. А ведь как иной раз хочется поиграть во что-нибудь красивое и интересное, не расплачиваясь при этом драгоценными мегабайтами диска и не заботясь о свободной памяти, возможностях видеокарты и быстродействии!

Сегодня на страницах Ретро-Клуба мы представляем одну из игр компании «Broderbund Software, Inc.», известной как производитель «Karateka», «Prince of Persia» и «Prince of Persia-2», которая осталась неизвестной широкому кругу любителей игр, — «Темное сердце Уукрула». Хотя игра и проста на первый взгляд, оторваться от нее почти невозможно. Говорят, простота — залог гениальности. И это действительно так. Разработчики, не мудрствуя лукаво, с помощью простейших элементов и их комбинаций создали захватывающий сценарий, переносящий нас в волшебную страну в горный город Эриосфе, где оживают древние легенды, где магия так же обычна и естественна, как и ваш компьютер, и где вы сможете почувствовать, что значит быть рыцарем без страха и упрека.



Предыстория событий такова...

Злой лорд Уукрул темным своим колдовством поверг мир во мрак и хаос, но, испугавшись «народного гнева», спрятался в жутком лабиринте своего подземного замка, охраняемого крысами, собаками, демонами, орками, драконами и другой нечистью, закрыл свое хрустальное сердце в вазе шестью страшными клю-





чами — каменными человеческими сердцами, а сердца разбросал в самых темных, самых мрачных местах, охраняемых страшными чудищами.

И вот на вас ложится сложная и ответственная миссия: надо прорваться сквозь темные полчища, собрать шесть каменных сердец и, сложив их в вазу, заполучить сердце злодея, затем в жестокой схватке отобрать молот, найти Уукрула и при нем разбить упомянутым молотом хрустальное сердце.

Ваш отряд состоит из двух воинов, священницы и мага, однако их сила и навыки в начале похода, а также пол зависят целиком от вас. Набираясь в каждой схватке опыта, приобретая различные предметы (оружие, амуницию, лекарства и так далее) и, конечно, деньги, ваши командос при должном управлении поднимутся на самый высший уровень развития (пятнадцатый), обзаведутся самым лучшим оружием, купят или найдут прекрасные доспехи и в финале осуществят свою великую миссию. А помогут им выполнить ее, только, конечно, не из сентиментальных побуждений, а за звонкую монету, торговец (в магазине), первосвященник (в мавзолее), кузнец, медсестра (в госпитале), хозяйка таверны, а также мудрец Суракис, который даст магу кольца, несущие на себе заклинания, и старец Сагарис, который расскажет вам все о любом найденном предмете.



Однако все хорошо на словах, а на самом деле вас поджидает

несколько приятных и не очень сюрпризов, которые, правда, придают игре особую завораживающую силу.

Перечислю некоторые из них:

— лабиринт подземного замка Уукрула огромен, и в нем вполне можно заблудиться, что, кстати, пару раз и произошло с автором этих строк;

— Уукрул не всегда надеется на силу своих слуг, поэтому в некоторых местах лабиринта вас поджидают заклятия, которые в лучшем случае заставят повернуть в другую сторону, а в худшем вы можете потерять жизнь;



— в бою ваших солдат могут не только отлупить, но и оглушить, отравить или заразить чумой, а мага также могут временно лишить трудоспособности;

— в некоторых местах вам недоступна карта. Тогда приходится полагаться на компас и удачу. На рисунке (с. 55) приведена карта одного из таких мест. Оно находится рядом с крестами богов для жертвоприношений. Не поленитесь и пройдите все помещения — вы найдете много полезных вещей, в том числе два ключа от решеток (один надо отобрать у скелета) и одно каменное сердце.



А теперь, когда я вас немного напугал, отметим приятные и очень полезные возможности и маленькие хитрости:

— для того чтобы каждый раз не терять время на бесполезные переходы, которые приходится делать довольно часто, например от магазина к алтарям богов, по всему лабиринту раскиданы базы и телепортаторы. На каждой базе можно отдохнуть (Rest), провести инвентаризацию отряда (Examine), посмотреть сундук (Open cache) или отметить, сколько надо еще набраться жизненного опыта для перехода на следующий уровень развития (Skill level), а также телепортироваться на другую базу или телепортатор. Но главное, на базах не забывайте не только сохранить игру, но и сделать резервное сохранение (BackUp) — это поможет выбраться из ситуации, где другие методы помочь уже не в силах;

— когда вы открываете новую базу, запрашивается пароль. В имеющейся у меня версии достаточно было ввести комбинацию «1234», чтобы восстановить энергию всем героям;



— если во время стычки с охраной злого Уукрула кого-то из вашей команды убили, то не хватайтесь за голову, а быстрее используйте комбинацию из трех волшебных клавиш (Ctrl+Alt+Del), а затем снова запустите игру. И, о чудо! Все живы, а ситуация только начинает разворачиваться. Такая же ситуация будет, если выйти из игры без копирования — игра вернется на последнее место сохранения, а это обычно начало последней стычки добропорядочных граждан с врагами;
— бывают такие ситуации, когда даже перезагрузка игры не помогает выйти победителем из битвы, — вы действительно заблудились. Тогда на помощь приходят утилиты и резервная копия.

Как вы поняли, маг и священница могут не только кулаками махать, но и воззвать к высшим силам. А для этого надо знать заклинания и молитвы. Подсказка находится в файле SPELLS.TBL, ну, а составлению заклинаний научиться проще простого: берем основу заклинания (минимальное наислабейшее заклинание своего класса, например AMRAS, — поразить врага молнией) и добавляем один из суффиксов: -MUR, -TEL, -AKIM или -LAZAR. Заклинание готово! Правда, действовать оно будет только тогда, когда у мага наберется достаточное количество колец нужного элемента (например, для AMRASMUR нужны два кольца на Огонь). К большому сожалению, молитвы неизменны и боги не всегда вас слышат, а иногда даже могут наказать за слишком частое обращение. На алтаре богов тоже дают кольца, и чем больше у священницы колец, тем чаще ее слышат боги. Иногда полезно вызвать подкрепление — одного из элементалов. Но они ребята странные: когда хотят, работают, а когда не хотят, ничем их работать не заставишь.





Еще одна подсказка: за крестами есть секретные двери, но там вас ждут злые обезьяноподобные монки и пауки. И хотя там лежат полезные вещи, я не советую туда соваться до тех пор, пока вы не обретете уверенность в своих силах, а непременным условием этого является наличие кольца Защиты с заклинанием RESEN, которое лишает всех врагов способности колдовать. Но все же перед каждым новым походом за кресты сбегайте на ближайшую базу и сделайте BackUp!

ВХОД

С

З В

Ю

ДЕНЬГИ

КАМЕННОЕ СЕРДЦЕ

РЕШЕТКА

ДВЕРЬ

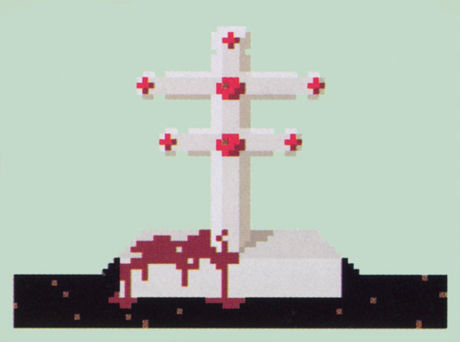
МЕСТА, ГДЕ «РАЗВОРАЧИВАЕТ»

СЕКРЕТНЫЕ ДВЕРИ ИЛИ ДВЕРИ С ОДНОСТОРОННЕЙ ПРОХОДИМОСТЬЮ

Во время игры не надейтесь на свою память — не лишними будут ручка и бумага! Названия станций запоминаются только после длительного использования. А если вы потеряли листок с записями, то названия всех баз можно подсмотреть в файле TPORTS.TBL. Полезно прочитать архив у Суракиса — там вы почерпнете знания о том, где находятся каменные сердца. И не забудьте читать надписи на стенах — не все они бестолковые. Без некоторых из них вам не пройти дальше середины лабиринта!



Вперед! Не упустите свой шанс поучаствовать в великой борьбе со злом — и в конце пути вас ждет солнечный день, пришедший на смену страхам темной ночи!



А. Терентьев

Убить Патриарха!



Название игры: .... «Space Hulk»
Фирма-разработчик: .... «Electronic Arts»
Год выпуска: 1993
Требования к аппаратуре: ..... процессор 386, CD–ROM, 4 Мб ОЗУ, SVGA
Графика: .... SVGA 640×200×256
Управление: .... «мышь»

Наконец-то мы увидели игру, требующую появления игрока нового класса. Минимальные требования к нему я не вынес в подзаголовок исключительно из чувства собственного достоинства. Судите сами.

Помните «Диггер», в котором Ноббины и Хоббины движутся на 10% быстрее вас? Так вот, представьте себе два отряда по 5 диггеров против монстров, которые бегают в 5 раз быстрее! И подбирать себе отряд вы можете, как в «King's Bounty». Лабиринты же — как в «Kurtan», если ее еще кто-нибудь помнит. А выбор оружия — что там «Abrams», здесь целых 9 типов, да еще некоторые со спецэффектами. А органов управления — как в «F-19». Необходимость в отточенных движениях — почти как в «Prince of Persia-2». Хитроумие нужно, как в «Goblins-2». Паскудство алгоритма явно взято из «Color Lines», а дикие вопли вполне могут сравниться с «Wolfenstein-3D». (Кошка моя бедная опрометью улетает на кухню при запуске этой игры.) Занудство более чем 100 страниц инструкций в трех брошюрах (по-английски, конечно) может поспорить только с фирменными инструкциями по Лексикону. Плюс невозможность сделать Save и Load — совсем как в «Тетрисе». Подсчета очков нет, и достижениями похвастаться вам не удастся. А штучки со временем... Короче, Nick Wilson после пяти лет разработки (и ежедневной тренировки) признается, что выигрывает он едва ли в половине случаев.

Вы все еще читаете? Тогда читайте до конца, ибо вы — наше будущее.

Тысячелетиями отряды терминаторов патрулируют космическую периферию Империи, отыскивая и искореняя вторгающиеся формы жизни прежде, чем их окрепшая мощь станет опасной для человечества. Особенно страшную угрозу приходится отражать в последнее время: злостные твари мутируют, являя новые формы, одна страшнее другой. Разумные безжалостные убийцы бесполы. Используя мощный гипноз, они чихают на жертву и вдувают ей в носоглотку свои гены (соответственно и зовутся — Genestealers™). Жертва об этом не помнит, но испытывает потребность наплодить как можно больше потомства... Дети жертвы — гибриды: они хранят исходные расовые признаки, но по сути уже монстры. Человечество не дремлет. Со времен Адама и Евы естественным костюмом стал космический скафандр усиленной защиты. Часть органов протезирована биоинженерией, в мозгу — усилитель интеллекта. Лучшие из лучших идут в терминаторы. (Да, многого мы не знаем про наше светлое будущее...)



Действие происходит на Space Hulk — космических развалинах (слово «hulk» переводится также как «амбал». — **прим. ред.**). Это — обломки доисторических космических шлюпок и поселений, груды скрюченного металла, поросшего глыбами льда. Вы — капитан гвардейского отряда Dark Angels™ элитных войск Space Marine™. Вам дается один или два отряда терминаторов, иногда возглавляемых сержантом. По наводке инквизитора Собачиуса (Sabathius) вы испол-

няете ту или иную миссию. Цель и средства определяет Командор Империи, хотя позже вам дадут возможность подбирать людей и оружие самостоятельно. Бывает и помощь в виде CAT (Cyber Altered Task unit) — не спутайте эту кибер-кошку-разведчика с монстром, ее нужно охранять, и один из братьев-терминаторов, как выражается Командор, должен ее вынести с поля боя, а остальные его прикрывают, не считаясь с собственной жизнью. Ни шагу назад, братья и сестры!

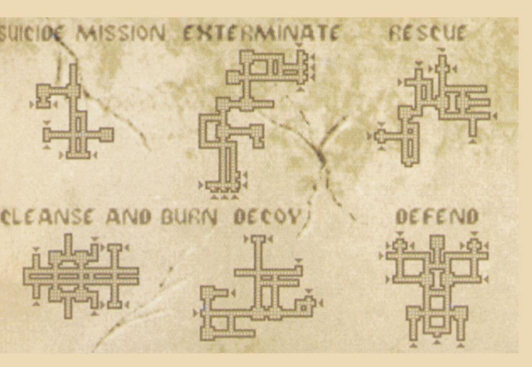
Игра состоит из ряда туров (миссий), объединенных в несколько аркад. Миссий всего 51: 14 учебных, 6 для приобретения мастерства, 6 для повышения оперативной и 4 — стратегической квалификации. И, наконец, 21 — в отдельной серии «смертельная схватка» (Deathwing Campaign), где правила резко ужесточаются: нельзя проигрывать, плохо терять сержанта и так далее. Для исполнения каждой миссии Командор выделяет один или два отряда, до 5 бойцов в каждом. Перед миссией сообщается объективка: ее цель, исходная дислокация, конечный пункт и дополнительные сведения. На протяжении 49 миссий вас готовят к главной цели: убить Патриарха монстров и разрушить их генетический банк. Правда, когда (и если) вы это сможете сделать, выяснится, что есть еще одна, самая последняя миссия, и выполнить ее вам предстоит в одиночку...



«Space Hulk», без сомнения, открывает новый класс компьютерных игр. Правила столь непривычны и новы, что более половины персонажей, оружия, врагов авторы сочли необходимым защитить торговой маркой (™). Должен признаться, что это вполне оправданно: каким бы неважным ни казалось вам описание сцены действия, к середине игры вы понимаете, что, заложив те или иные качества в антураж игры, авторы получили вполне отвечающую им реальность. Останки космических поселений, например, оправдывают прямоугольные плоскостные лабиринты.

На первый взгляд, особых сложностей нет. На экране вы можете видеть 5 мониторов, соответствующих пяти самостоятельным бойцам. Центральный монитор увеличен (вы можете переключить на него любого бойца) и предоставляет возможность непосредственного управления. Каждый из терминаторов может нести два типа оружия. Стрельба из второго оружия возможна со спецэффектами. Специальной клавишей вы можете переключаться между первым и вторым отрядами.

Новым открытием авторов является возможность уйти в «*надвремя*» (клавиша «Freeze Time™»). Это совсем не пауза: субъективное время нахождения в этом состоянии ограничено и видно, как оно «истекает». В течение же основного хода игры резерв «надвремени» постепенно пополняется. Уже на тренировках вы скоро поймете, что эта особенность существенна: монстры столь быстры по сравнению с вашими бойцами, что без «надвремени» вас моментально разделают.

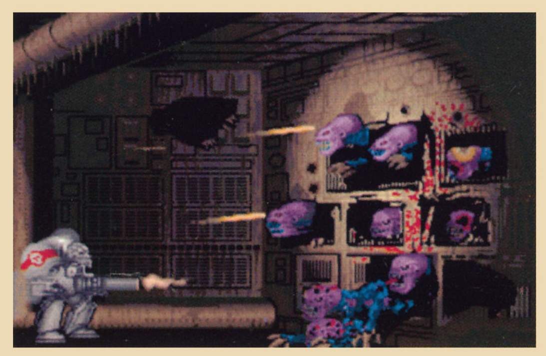


Второе новое открытие авторов игры — *программирование действий терминаторов.* В вашем распоряжении — простейшие команды для каждого из них: *Пройти вперед, Повернуться, Открыть дверь, Выстрелить* и тому подобное. Программировать в реальности вам не удастся — количество врагов и их нахальство вполне напоминает боевиков пресловутой кавказской национальности. Вывод: продержаться до создания резерва «надвремени», уйти туда, запрограммировать терминаторов, вернуться в реальность и наблюдать за результатом (будучи в каждый момент готовым, впрочем, для вмешательства выстрелами или очередным уходом в «надвремя»). Эта находка в сочетании с первой только и помогает победить: иначе, как одновременными действиями всех ваших бойцов, сложные миссии выиграть невозможно.

Третьим открытием авторов является *режим автоматического действия терминаторов* при бдительности к окружающей среде — Overwatch. В этом режиме боец любую помеху на пути воспринимает как врага и стреляет сам. В частности, двери, которые можно было бы и открыть, он прошибает. Зато сам стреляет и во врагов (к сожалению, не всегда — не провороньте!). Признак движения в этом режиме — точки вокруг фигуры бойца на индикаторе приказа (об этом см. далее). Реакция на угрозу — только по направлению движения, но не сбоку. Вне Overwatch Терминатор вообще не реагирует на монстра, пока тот его не съест, зато открывает двери, не пробивая их, что порой важно. В начале миссии терминаторы находятся в Overwatch до очередного приказа, меняющего их состояние.

Чтоб военная жизнь не казалась вам медом, обычное время в ряде миссий ограничено. И, наконец, планы коридоров известны вам отнюдь не для всех миссий.

Характер миссий очень различен: здесь и поражение нужного числа врагов, и прорыв хотя бы одного бойца с выносом нужного предмета, и очистка определенного клочка территории.



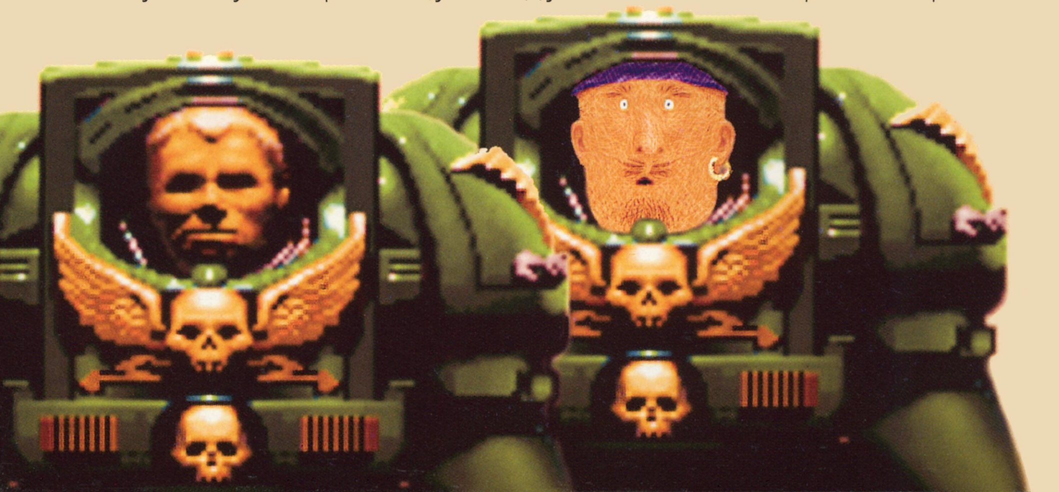
Пауза, кстати, тоже есть (буква **P**). Но думать она вам не поможет: при паузе экран очищается заставкой. Коль уж заговорили о клавиатуре, то ввод буквы **T** во время исполнения миссии прекращает ее (сержант при этом умирает), а выход в DOS возможен из меню выбора типа миссии через **Shift-Q**.

Отряды переключаются клавишей «пробел». Нажатие **Fn** переключает на главный монитор бойца с номером n (например, для третьего нажать F3).

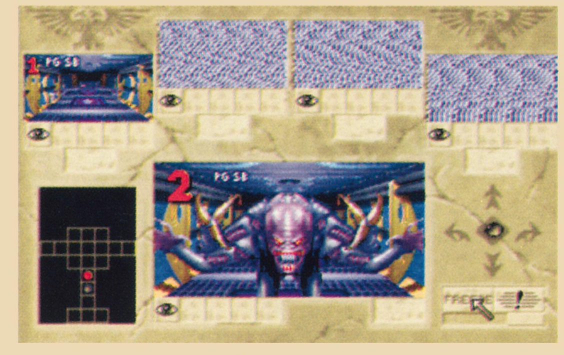
Что ж, давайте учиться. Прежде всего — о сокращениях при работе с «мышью». Будем называть операцией LB (Left Button) щелчок левой кнопкой «мыши», RB (Right Button) — правой, LR — попеременно левой и правой несколько раз. При выборе миссии LB вызывает продвижение на выбранном пункте к следующему экрану, RB — возврат к предыдущему. При получении объективки LB — переход к следующему пункту дислокации, RB — переход к началу следующей секции. При выборе отряда LB на любом из сержантов дает его имя, характеристики его отряда и вид миссии, для которой отряд сформирован. Выбор оружия тривиален — LB на archway выбирает новое оружие, LB на бойце дает ему это оружие. Для двухотрядных миссий продвиньте «мышь» влево через стену — панель Switch Squad позволит сменить отряд. Продвиньте «мышь» вправо через стену — LB на панели Exit начнет миссию.

Имя	Полное наименование	Тип	Примечание
PG	Power Globe	Ближний	Только бойцам с этим оружием можно брать предметы.
AC	Assault Cannon	Дальний	Лимит 10 выстрелов. В некоторых миссиях возможна дозарядка. Удержание одновременно левой и правой кнопки «мыши» дает один мощный залп всего боезапаса.
SB	Storm Bolter	Дальний	Основное оружие.
FL	Heavy Flomer™	Дальний	Покрывает площадь 3×3. Боекомплект 6 выстрелов. Спецэффект: саморазрушение бойца и всего в единичном радиусе.
LC	Lightning Claws	Ближний	Тяжесть такова, что второго оружия быть не может.
TH	Thunder Hammer™	Ближний	Конструкция предполагает SS как второе оружие. Спецэффект: саморазрушение.
SS	Storm Shield™	Ближний	
PS	Power Sword™	Ближний	
CF	Chain First™	Ближний	

Почувствуйте разницу между амбалом и Терминатором.



Основной экран



Сверху — 4 монитора, в середине — центральный (ЦМ). На него вы можете переключить любого бойца. Под каждым монитором — глазок и до 5 исполняемых в данный момент приказов (см. далее). На каждом мониторе вверху слева — номер бойца и две пары букв, показывающих вооружение. Цифры, если есть, дают количество зарядов в боекомплекте и количество перезагрузок боекомплекта. LB на любом мониторе дает выстрел из первого оружия (на ЦМ — прицельно, на остальных — нет).

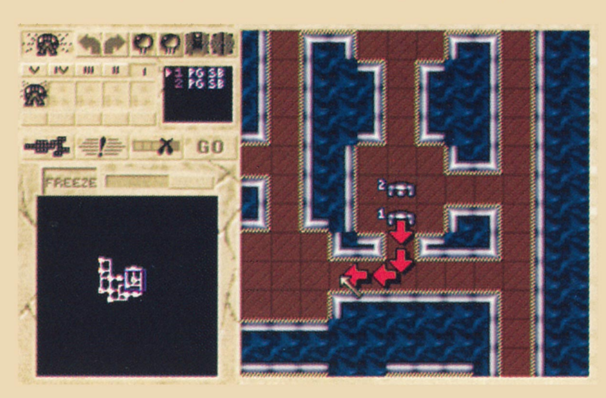
С ЦМ доступны дополнительные функции управления бойцом. Справа от ЦМ — курсовые стрелки, LB на которых дает шаг вперед (или открывание двери), шаг назад или поворот на 90°. LR при стрельбе на ЦМ дает спецэффект. RB с ЦМ на клетке, соседней с валяющимся объектом, позволяет с помощью PG взять его (появляется под ЦМ справа). Учтите: при последующей стрельбе он может быть потерян.

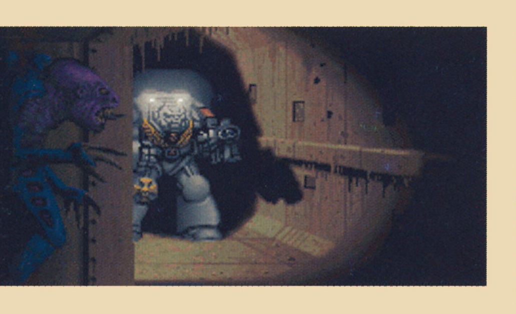
Под стрелками две «клавиши»: триггер FREEZE переключает реальное время (кнопка отжата) и «надвремя» (кнопка прижата), LB на «!» переключает между отрядами. Прогресс-индикатор под кнопками индицирует ресурс «надвремени».

Слева от ЦМ — экран сканера бойца. Красным даны враги, номерами — бойцы, соответствующий центральному монитору терминатор мигает зеленым. Пощелкайте LB на всех объектах — увидите, что будет (описывать нет места). RB в любом месте сканера переключает на экран планирования.

Экран планирования

Этот экран используется для программирования (хотя я, например, простые ситуации предпочитаю играть на нем). Вверху слева — пиктограммы приказов, далее — список бойцов. В левой части — стратегический план (полный либо его известная часть). В правой половине — оперативный план, увеличенная часть стратегического, видная и управляемая рамкой на стратегическом плане (потренируйтесь!). RB на стратегическом плане переключает обратно на ос-





новной экран. Есть, конечно, дубль кнопки FREEZE и прогресс-индикатора «надвремени».

При выдаче приказов следуйте схеме «выбор бойца» — «выбор команды» — «выбор цели». Для выбора бойца — LB на строке списка. Далее описаны все команды после того, как боец выбран (соответствующий символ мигает).

Перемещение. Если нужно, включить/выключить Overwatch (крайняя слева пиктограмма-триггер с видом шагающего бойца; если он окружен точками, то Overwatch включен). Указать на оперативном плане место, куда идти — красные стрелки покажут кратчайший путь. Проход сквозь двери в Overwatch «вышибет» их. Можно указать последующее местонахождение, таким образом задав путь по участкам (каждое указание места — новый приказ).

Поворот. Программирование пути добавляет повороты автоматически. Если нужно, можно указать явно: LB на поворотной пиктограмме — налево, RB — направо (не ошибитесь, хотя стрелок две, а пиктограмма одна!). Для разворота нажать дважды.

Двери. Правая двойная пиктограмма — Открыть/Закрыть. LB для открытия, RB для закрытия. После этого укажите дверь (путь Терминатора должен кончаться на соседней клетке!). Когда вы становитесь на телепортатор, для его активизации нужно просто закрыть за собой дверь.

Оружие. Терминатор обычно несет два вида оружия — дальнего действия, например SB, и ближнего боя, например PG. Ближнее оружие нужно, когда враг рядом, дальнее — в остальных случаях. Оружие будет выбрано автоматически, когда вы укажете точку применения. Таким образом, сначала LB на пиктограмме оружия (похожа на две капельки), затем — LB в точку стрельбы на оперативном плане. Однако, указав RB на оружии, вы вызовете спецэффект для второго типа оружия.

Задав таким образом приказ, вы вызовете один выстрел. Под пиктограммами приказов расположен ряд пиктограмм с римскими цифрами от пяти до единицы. Вы можете установить нужное число выстрелов, соответствующее приказу «Оружие».

Отмена последнего приказа. Это пиктограмма с косым крестом. Она отменяет последний данный приказ. Этим, кстати, можно пользоваться, уйдя в «надвремя» до исполнения всех приказов!

Определить площадь поражения. Это — вспомогательная пиктограмма с клеточками. Нажатие ее показывает на оперативном плане возможную площадь поражения при стрельбе Терминатора, соответствующего ЦМ (иногда это очень важно).

Смена отрядов — уже знакомая вам пиктограмма «!».

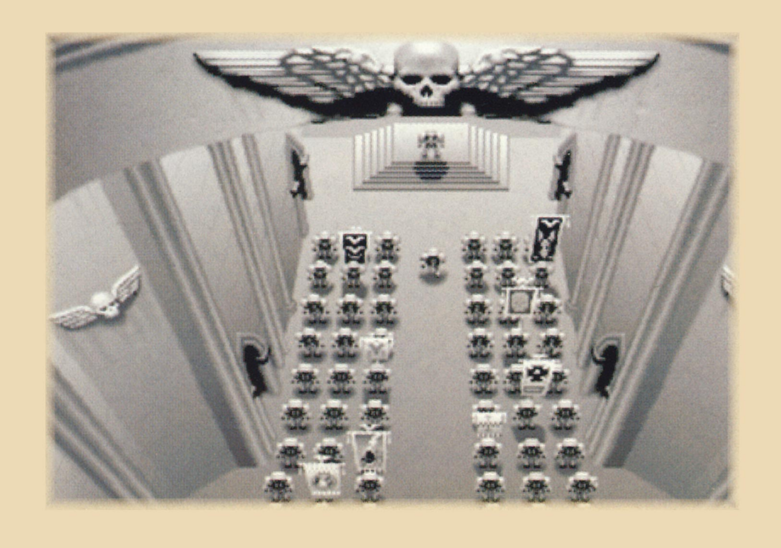
Завершение выдачи приказов можно делать несколькими способами. Сделав выбор очередного бойца, вы перейдете к его приказам (то, что задано другим,

останется). Возврат в реальность инициирует автоматическое исполнение приказов, поданных всем бойцам. Наконец, если вы уже в реальности (а вы **можете** отдавать приказы и в реальном времени!), нажатие пиктограммы GO заставит начать исполнение приказов.

Заключение

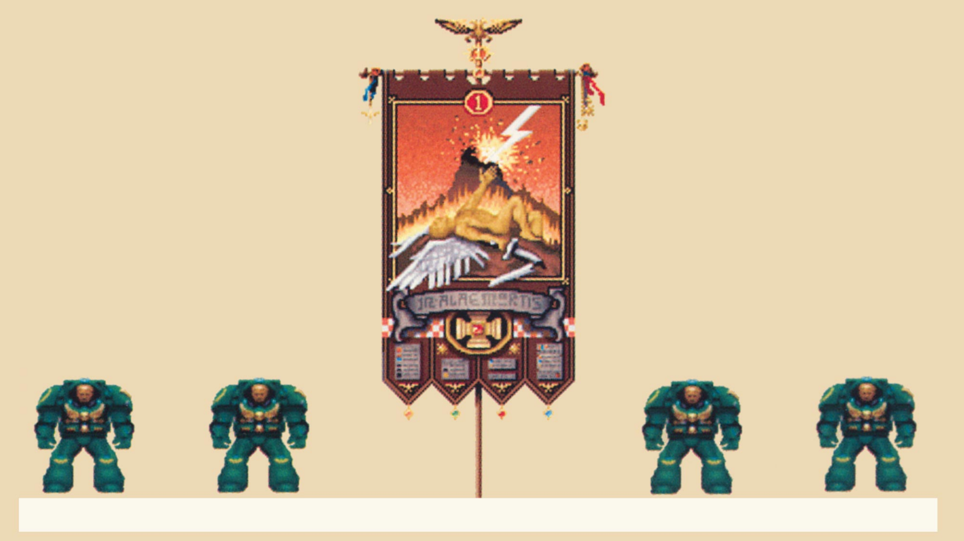
Вы познакомились со структурой управления. Привести все 90 страниц инструкций (а там — описание миссий) мы возможности не имеем. Однако, если вы купили игру (это можно сделать, например, в Центре мультимедийных технологий «КомпАс». — **прим. ред.**) и имеете выход в RELCOM, можете общаться со мной по адресу *trenty@cemi.msk.su*. В заключение, как всегда, приведу рекомендации авторов игры (помечены «—») и мои (помечены «•»).

— Монстры быстрее вас. Ждите в укрытии, пока можно, и стреляйте.
— Genestealers не глупы. Они найдут вас. Держите на мушке подходы к отряду.
— Не зевайте. Оставаясь долго на месте, вы вызовете такое нашествие монстров, что… В общем, двигайтесь к цели.
— Не полагайтесь на Overwatch. Это не гарантирует успеха. Терминаторы часто бывают поражены рикошетом от панцирей монстров. Стреляйте уж лучше сами и издали.
— Стойте близко. Монстров много больше вас — не распыляйте силы.
— Защищайте активы, нужные для завершения миссии; жертвуйте остальным. Без потерь не бывает побед.



- Авторы не в ладах с системным программированием. Памяти требуется куда больше, чем указано в инструкции. Сообщение о нехватке RAM может означать, что угодно: и основную память, и XMS. Я после ряда усилий «влез» в 4 Мб, используя только HIMEM без EMM386. Драйверы Sound Blaster и CD–ROM обязательны и должны быть вне HMA, иначе 4 Мб не хватит для игры с музыкой и звуковыми эффектами.
- Не оставляйте тыл без прикрытия. Монстры знают, куда кто стоит лицом. Глядите на радар и/или тактический план.
- На простых тренировках отточите умение подать все приказы, повторяя начальные миссии нужное число раз.
- Опробуйте каждое оружие во всех режимах.
- Терминаторы — люди, не роботы! Ваши приказы порой могут и «забыть» или не понять. В особенности по части стрельбы. Почаще контролируйте острые ситуации через «надвремя».

Лет 30 назад все знали, как надо играть в футбол. Помню. 15 лет назад все знали, как надо воспитывать детей. Помните? Теперь все знают, как надо воевать... Не хотите ли проверить свои знания? Пока еще на виртуальной реальности.





НОВЫЕ РЕШЕНИЯ В ОБЛАСТИ МУЛЬТИМЕДИА

Multiwave Innovation Pte. Ltd.

Звуковая плата Audiowave Green 16 MCD
Совместима с Sound Blaster Pro и MWSS 2.0.
Расширенный 4-операторный FM-синтез.
Система управления энергопотреблением.
Поддержка приводов CD-ROM —
Sony, **Panasonic**, **Mitsumi** и **Audiowave**.
Выход источника постоянного напряжения 6 В.
В комплект входят:
- звуковая плата Audiowave Green 16 MCD;
- акустические стереоколонки;
- программное обеспечение и документация.





Звуковая плата Audiowave Platinum 16 MCD
Одновременные запись и воспроизведение.
Расширенный 4-операторный FM-синтез.
Подключение дополнительных модулей —
3D Space и **DreamWave**.
16-битовая компрессия в реальном масштабе времени.
В комплект входят:
- звуковая плата Audiowave Platinum 16 MCD;
- головные стереотелефоны;
- микрофон;
- программное обеспечение и документация.

Звуковая плата Audiowave AWS 32
Цифровая многодорожечная запись.
Профессиональная работа с MIDI.
Расширенный трехмерный звук.
Погружение в виртуальную реальность.
В поставку входят:
- звуковая плата *Audiowave Platinum 16 MCD*;
- процессор *Audiowave 3D Space*;
- синтезатор *Audiowave DreamWave*;
- головной телефон с микрофоном (boomphone);
- аудиокабели RCA;
- программное обеспечение и документация.





Телефон/факс: (095) 292-22-29. Телефон: (095) 198-82-96. E-mail: enir@ccic.icsti.msk.su.